PC GAMES

ΜΕ ΤΗ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ ΤΟΥ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ PIXEL



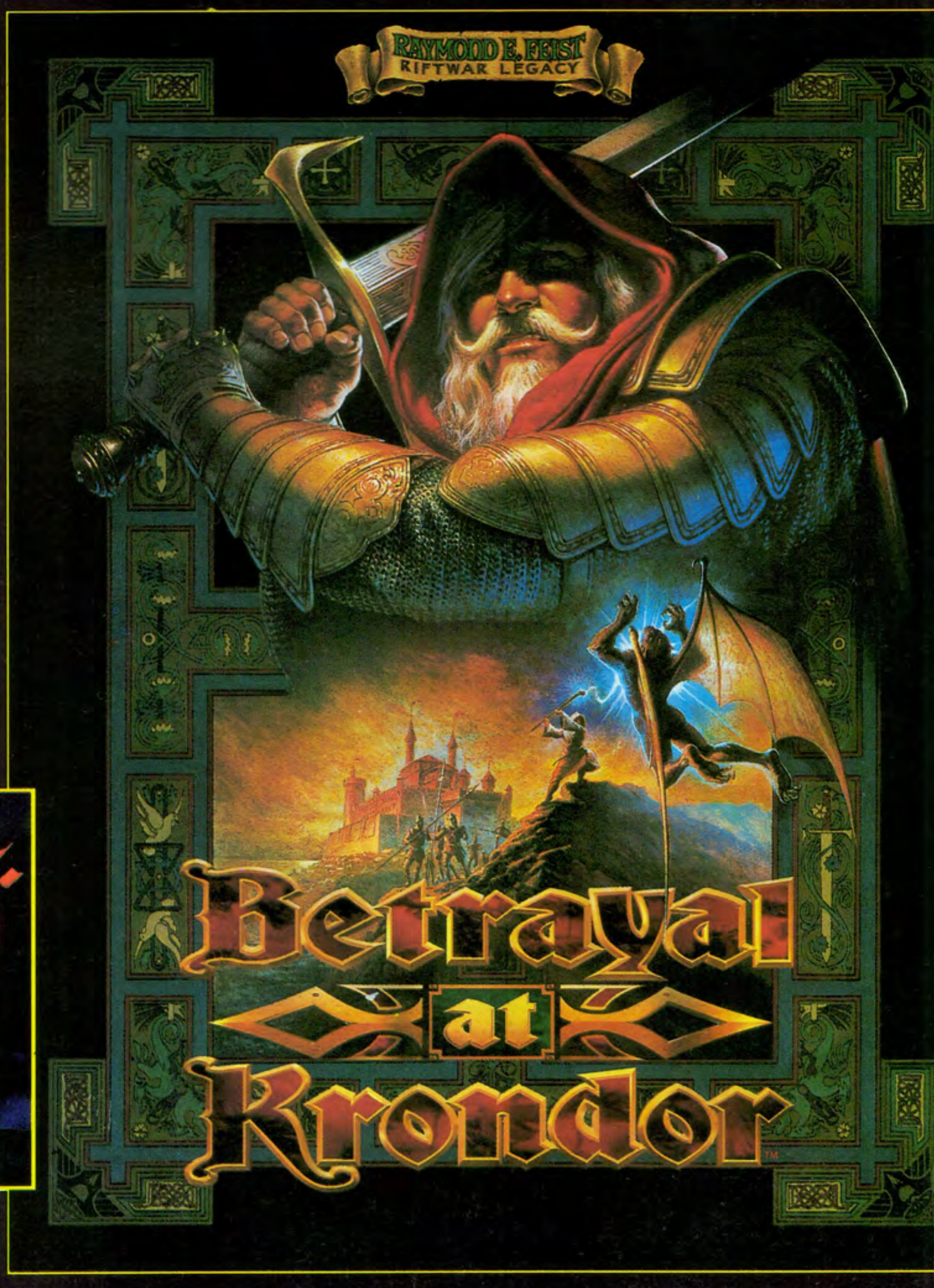
SPECIAL REVIEW

ULTIMA UNDERWORLD II σελ. 10

ΣΥΜΠΛΗΡΩΜΑ ΤΟΥ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ PC MASTER

ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ 1993





EDITORIAL



Πω, πω, ξενύχτι...
Βάλθηκα κι εγώ να τελειώσω το 7th Guest, που παρουσιάσαμε τον προηγούμενο μήνα, και έχω τρεις νύχτες να κλείσω μάτι. Το άτιμο! Δεν σ' αφήνει να το παρατήσεις, τόσο εθιστικό είναι. Συν τοις άλλοις, ο Αντρέας μού κρατάει μούτρα γιατί τον έχω πήξει, λέει, και δεν του έβαλα και τους χάρτες του Lore στην παρουσίαση, κι έτσι δεν μου δίνει ούτε hint. Πλάκα κάνω βέβαια. Ετσι και τον παρακαλέσεις λίγο παραπάνω, ο Αντρέας δεν αντέχει... Στα λέει όλα.
Special Review για το μήνα αυτό, έχουμε ένα ακόμα ξενύχτι το Ultima Underworld II, το οποίο ο Αντρέας μου περιέγραψε με ενθουσιασμό. Την τρισδιάστατη κίνηση, λέει, που έχει αυτό το παιχνίδι, δεν την έχω δει που θενά αλλού. Λες και βρίσκεσαι ο ίδιος μέσα στα Dungeons. Αφού, να φανταστείτε, με έπεισε να το παίξω, ποιος, εγώ, που από RPG δεν ξέρω την τύφλα μου. Εμένα Adventure δώσε μου και την ψυχή μου πάρε, που λένε. Ιδωμεν, ίδωμεν.
Μια και μιλάμε για adventures, είδατε τι σας έχουμε αυτό το μήνα; Day of the Tentacle και Shadow of the Comet. Πρώτο πράγμα. "Δώσε κι εμένα μπάρμπα." Το Day of the Tentacle έχει ένα χιούμορ που "σπάει κόκαλα". Περιττό να σας πω βέβαια ότι δεν αναμένεται να κοιμηθώ και αυτόν το μήνα. Οι γρίφοι του είναι πολύπλοκοι, κι απ' ό,τι φαίνεται, δεν είναι από τα adventures που τελειώνουν σε τρεις μέρες. Εχουμε να ρίξουμε γέλιο... Οσο για το Shadow of the Comet, αυτό θα το ανακαλύψω αργότερα. Τα "ψυχεδελικά" adventures απαιτούν μαύρες νύχτες με βροχή, αστραπές και βροντές. Η ατμόσφαιρα είναι το παν...
Εντυπωσιακό game είναι και το Pirates Gold, για τους λάτρεις των Strategy Games. Θυμάστε το παλιό και κλασικό Pirates; Βάλτε ένα νέο σενάριο, νέο περιβάλλον και εντυπωσιακά γραφικά VGA και έχετε το Pirates Gold. Το Pirates τού σήμερα.
Ο τίτλος "Betrayal at Krondor" σας λέει τίποτα; Αν όχι, χάνετε. Πρόκειται για το νέο RPG της Dynamix, το οποίο δεν έχει σχέση με κανένα άλλο RPG που έχετε παίξει μέχρι σήμερα. Το νέο αίμα στα RPGs.
Μέχρι να ανακαλύψετε τα υπόλοιπα θέματα του τεύχους (εγώ μόνον hints δίνω), θα πρέπει να λύσω το γρίφο των "Δύο ξενυχτιών". Ελπίζω να μην γίνει των "Τριών", γιατί δεν το βλέπω να αντέχω για πολύ ακόμα...

Ο Αρχισυντάκτης

PC GAMES

ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ 1993

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS A.E., **ΕΚΔΟΤΗΣ:** Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ:** Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ:** Γιάννης Πατρίκος, **ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:** Αγάπη Λαλιώτη, **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ:** Αλέξης Καναβός, **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ:** Κωνσταντίνος Παπαζαχαρόπουλος, **MARKETING:** Λουκία Ταλιαδώρου, Μαρία Τσαμπλάκου, **ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ:** Ηλίας Μανεσιώτης, Αντρέας Τσουρινάκης, Δημήτρης Ζούλιας, Αργύρης Γιαγιάς, Αντώνης Ροζάκης, **ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ:** Κωνσταντάκης Μάνος, **ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΗΣΗ:** Χρήστος Ιωαννίδης - Παντόπικος , **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας , **ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ:** Κώστας Ελευθεράκης, Σίλια Ράντου , **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** Κατερίνα Παπούλια, Μαρία Ράπτη, **ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ - ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ:** Γιώργος Νάνος

Το **PC GAMES** αντιπροσωπεύεται στη Β. Ελλάδα από το υποκατάστημα της εταιρίας COMPUPRESS A.E, Αριστοτέλους 7, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 284864, 282663, fax: 282663 **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ-ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ:** Στέλλα Δίντση, **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ:** Φιλιώ Αποστολίδου

Το **PC GAMES** εκδίδεται με τις πιο σύγχρονες μεθόδους ηλεκτρονικής σελιδοποίησης από την εταιρία **PRINT XPRESS,** Λ. Συγγρού 44, 117 42, τηλ.: 9225520, 9238674-5, fax: 9216847.

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Γιάννης Λούλης, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ:** Μαίρη Λυμπέρη, **ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ:** Γεώργιος Παπαγεωργίου, **DESKTOP PUBLISHING:** Κατερίνα Τσιτσώνη-Κομίνη, Βάσω Τσόρλαλη, Βασίλης Ευσταθίου, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ:** Μάρθα Πλεξίδα, **ΔΙΟΡΘΩΣΗ - ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ:** Ματίνα Γιαννοπούλου-Μεσσήνη, Φρόσω Ξιξή, Βασίλης Δουβίτσας **DATA ENTRY:** Ελένη Παπαδογιάννη, Παναγιώτα Ανδρουλάκη, **ΠΑΡΑΓΩΓΗ:** Ιάκωβος Πολυκανδριώτης, Θοδωρής Ραπτόπουλος
ΕΚΤΥΠΩΣΗ: Μάζης ΕΠΕ, **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ:** Αφοί Κουκιά

Η ύλη αυτού του τεύχους του **"PC GAMES"** είναι διαθέσιμη μέσω της υπηρεσίας **"Ηλεκτρονική Βιβλιοθήκη"** του συστήματος on-line υπηρεσιών της CompuLink, **ΤΗΛΕΦΩΝΑ ΣΥΝΔΕΣΗΣ:** 9242218, 9242220, 9242227, 9242247, 9241478, 9241518, 9227606, 9227665, 9229128, **VOICE:** 9238672-5 (Sysop)

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ (11 Τεύχη): Ιδιώτες 6.950 δρχ. - Ν.Π.Δ.Δ. 10.100 δρχ. **ΔΙΕΤΗΣ:** 12.500 δρχ. - **ΦΟΙΤΗΤΙΚΗ:** 6.200 δρχ. **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ** (11 Τεύχη) Ευρώπη - Κύπρος: 11.000 δρχ., Αμερική 12.000 δρχ. **ΕΠΙΤΑΓΕΣ:** Προς Περιοδικό PC MASTER, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

PC GAMES

ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ 1993



σελ. 10

Ultima UnderWorld II:
Από τη σειρά των Ultima, το παιχνίδι με την πιο ρεαλιστική κίνηση και δράση.



σελ. 22

Betrayal at Krondor:
Το διαφορετικό RPG από την Dynamix, με ολοκληρωμένο σενάριο και εντυπωσιακά γραφικά.

σελ. 18

Pirates Gold:
Άξιος απόγονος του εκπληκτικού Pirates, το Pirates Gold διαθέτει και εντυπωσιακά γραφικά.



MICROPROSE ΞΑΝΑ;

Αν και αναφερθήκαμε και στο προηγούμενο τεύχος στις νέες κυκλοφορίες της Microprose



(Pirates Gold, Fields of glory), επανερχόμαστε και αυτόν το μήνα, γιατί η εταιρία ανακοίνωσε πολύ περισσότερα νέα παιχνίδια. Το Subwar 2050 μάς μεταφέρει στο μέλλον, όπου κυβερνάμε ένα υποβρύχιο και όχι μόνο. Κάποιες πρώτες εικόνες έδειχναν πολύ καλά graphics. Για τους φίλους του Falcon 3.0 σύντομα θα κυκλοφορήσει μία ακόμα data disk. Αυτή τη φορά, όμως, δεν πρόκειται για extra αποστολές, αλλά για ένα νέο αεροπλάνο. Αυτό είναι το Mig-29, το οποίο τίθεται αντιμέτωπό σας όχι μόνο ως computer opponent, αλλά μπορεί να το πάρει και ένας φίλος σας σε μία αερομαχία σας μέσω modem.

Η πρώτη προσπάθεια της Microprose στο χώρο του space simulation με το Mantis δεν είχε μεγάλη επιτυχία, γι' αυτό επανέρχεται με το STARLORD. Οι πρώτες εικόνες δείχνουν ότι θα είναι κάτι μεταξύ Wing commander και X-wing, αλλά με πολύ περισσότερα χρώματα στα graphics. Για όσους αγάπησαν το RAILROAD TYCOON, η Microprose σύντομα θα κυκλοφορήσει την έκδοση DELUXE. Το σενάριο θα είναι το ίδιο, αλλά θα υπάρχουν βελτιώσεις στα γραφικά, τον ήχο και τις στατικές εικόνες. Τέλος, από στιγμή σε στιγμή κυκλοφορεί και στη χώρα μας το DOGFIGHT. Είναι αφιερωμένο στην τέχνη της αερομαχίας και περιλαμβάνει αεροσκάφη από όλες τις εποχές της πολεμικής αεροπορίας, δηλαδή από δίπλανα μέχρι σύγχρονα αεριωθούμενα. Το τελευταίο θα προσπαθήσουμε να το έχουμε στο επόμενο τεύχος για αναλυτικό test.

H ELECTRONIC ARTS ΚΑΘΙΕΡΩΝΕΤΑΙ

H Electronic Arts έχει κυκλοφορήσει μέχρι τώρα μερικά από τα πιο εντυπωσιακά παιχνίδια, αλλά δεν σταματάει εδώ. Εχει δρομολογήσει πολλές νέες παραγωγές, που θα κυκλοφορήσουν το αργότερο μέχρι το τέλος του χρόνου. Αναφορικά, οι τίτλοι αυτοί θα είναι: SEAL TEAM. Καταταγείτε στο αμερικανικό πολεμικό ναυτικό και πάρτε μέρος σε πολλές επικίνδυνες αποστολές κατά τη διάρκεια του πολέμου του Βιετνάμ. Το παιχνίδι υιοθετεί ένα νέο τρόπο χειρισμού, καθώς τα πάντα απεικονίζονται τρισδιάστατα.

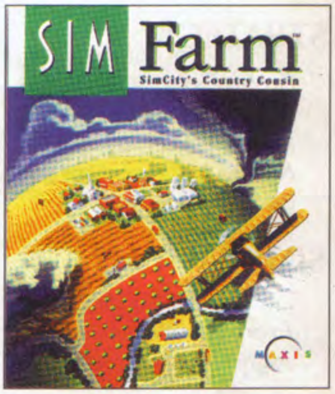
PACIFIC STRIKE. Χρησιμοποιώντας τις ίδιες τεχνικές για τα γραφικά με αυτές του Strike commander, αντιμετωπίστε τις ιαπωνικές αεροπορικές δυνάμεις κατά τη διάρκεια του Β' Παγκόσμιου Πολέμου.

VICTORY AT SEA. Αναλαμβάνετε τη διοίκηση ενός στόλου στο Β' Παγκόσμιο Πόλεμο και ταξιδεύετε σε όλο τον κόσμο.

SSN-21 SEAWOLF. Ενα ακόμα θαλάσσιο simulation, αυτή τη φορά όμως σε υποβρύχιο. Φτιαγμένο από τον κατασκευαστή του 688, το SSN-21 αναμένεται να αποτελέσει από τις μεγάλες επιτυχίες του χειμώνα. KASPAROV'S GAMBIT. Ξεφεύγοντας για λίγο από τα πολεμικά παιχνίδια, ακολουθεί ένα σκάκι που όχι μόνο υπογράφει ο παγκόσμιος πρωταθλητής Kasparov, αλλά και περιέχει digitised video και ομιλία του. Επιστρέφουμε στις μάχες με την data disk για το Strike commander. Θα περιέχει 21 νέες αποστολές και πολλά νέα αεροσκάφη, όπως F-14, F-117a και B-1B. Επίσης, σύντομα θα κυκλοφορήσει και το Super Strike commander, που αποτελεί την έκδοση του παιχνιδιού σε CD και περιλαμβάνει επιπλέον την data disk, καθώς και speech και για τους 16 χαρακτήρες του παιχνιδιού. Τελειώνουμε, με δύο προγράμματα που προέρχονται από το επιτυχημένο Wing commander 1 και 2. Το Wing commander academy θα είναι μία πιο "ελαφριά" έκδοση του αρχικού Wing commander, στο οποίο δεν υπάρχει story, ενώ μπορείτε να σχεδιάσετε οι ίδιοι κάποια αποστολή. Το Privateer λέγεται ότι θα είναι μία μείξη του Wing commander και του Strike commander. Φυσικά, θα τρέχει μόνο σε 386 υπολογιστές και ταυτόχρονα με την κυκλοφορία του θα υπάρχει και το extra speech pack. Οι δύο τελευταίοι τίτλοι αναμένονται από στιγμή σε στιγμή και στην Ελλάδα και υποσχόμαστε στο επόμενο τεύχος να έχουμε τουλάχιστον ένα από τους δύο για test.

ΚΑΙ ΝΕΟ SIM

H Maxis δεν σταματά να παράγει sims. Μετά το sim city 2000 για το οποίο γράψαμε τον



προηγούμενο μήνα, ανακοίνωσε άλλο ένα sim, με το όνομα SIM FARM. Οπως καταλαβαίνετε, έχετε στην κατοχή σας μία φάρμα και πρέπει να κάνετε όλες τις γεωργικές, μετεωρολογικές και περιβαλλοντολογικές εργασίες, που χρειάζονται, προκειμένου να έχετε καλή σοδειά. Προτείνεται ανεπιφύλακτα σε όλους τους computerized αγρότες της Ελλάδας.

Η SIERRA ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΜΟΝΟ ADVENTURE

Πραγματικά, η Sierra κάτω από την επωνυμία της θυγατρικής της, Dynamix, κυκλοφορεί αρκετά καλά νέα παιχνίδια, τα οποία δεν είναι adventure. Το σημαντικότερο από όλα είναι η συνέχεια του πολύ επιτυχημένου ACES OF THE PACIFIC, με τίτλο ACES OVER EUROPE. Βρισκόμαστε και πάλι στο Β' Παγκόσμιο Πόλεμο, αλλά αυτή τη φορά στην Ευρώπη και όχι στον Ειρηνικό. Αναμένεται να είναι ακόμα καλύτερο από το αρχικό Aces και οι πρώτες εικόνες από το παιχνίδι στηρίζουν αυτήν την πίστη. Ενα ακόμα ενδιαφέρον παιχνίδι είναι και το TAKE-A-BREAK! PINBALL, το οποίο προορίζεται για το περιβάλλον Windows. Μέσα στο φλιπεράκι θα παρουσιάζονται εικόνες από όλα τα adventures της Sierra, ενώ θα έχει και πολλά χρώματα. Τέλος, κυκλοφορεί ένα add-on για το THE INCREDIBLE MACHINE, με αρκετές νέες πίστες. Παράλληλα, κυκλοφορεί και το INCREDIBLE TOONS, που είναι ίδιο με το Incredible machine, με την προσθήκη όμως πολλών κωμικών κινούμενων σχεδίων.

ECTS REPORT: Ο ΜΑΓΙΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ ΤΩΝ GAMES

Ο άλλοτε σοβαρός κόσμος των PCs έχει "διαβρωθεί" πια από την επέλαση εκατοντάδων παιχνιδιών από τις οθόνες των monitor. Και οι χρήστες φυσικά επωφελούνται από το γεγονός, για να το ρίξουν λίγο έξω. Τα computer games έχουν κατακλύσει την αγορά των PCs και συναγωνίζονται ισάξια για ένα κομμάτι του σκληρού μας με τις μεγάλες εφαρμογές των Windows. Ο άλλοτε μεγάλος κατακτητής του σκληρού μας, το Corel, ωχριά μπροστά στα 40 MB του Strike Commander. Και σαν να μην έφτανε αυτό, όλες οι εταιρίες έχουν βαλθεί να εκδίδουν όλα τα καλά τους games μόνο σε CD-ROM! Θα μου πείτε, γιατί τα αναφέρω όλα αυτά; Απλώς, κάνω κάποιες σκέψεις για το μέλλον των PC games μετά την τελευταία μας επίσκεψη στη διεθνή έκθεση computer games, που έγινε στις 5-7 Σεπτεμβρίου στο Λονδίνο. Η γνωστή σας από πέρυσι ECTS (European Computer Trade Show) γίνεται δύο φορές το χρόνο - Απρίλιο και Σεπτέμβριο - και δίνει την ευκαιρία σε όλες τις εταιρίες, που ασχολούνται με τον κόσμο της ηλεκτρονικής ψυχαγωγίας, να δείξουν στο κοινό τις μέλλουσες κυκλοφορίες τους. Η ECTS αποτελεί το μεγαλύτερο γεγονός στο χώρο των computer games και συγκεντρώνει κάθε φορά πάνω από 100 εκθέτες και δεκάδες χιλιάδες επισκέπτες από όλο τον κόσμο. Κάθε άνοιξη, στη γιορτή αυτή των παιχνιδιών, γίνεται η βράβευση των καλύτερων games του χρόνου που πέρασε, ενώ το φθινόπωρο οι εταιρίες αποκαλύπτουν τα σχέδιά τους για το τελευταίο τέταρτο του χρόνου, αλλά και το τι πρέπει να περιμένουμε μετά τα Χριστούγεννα. Το PC Master βρέθηκε εκεί για να καλύψει το γεγονός και να σας μεταφέρει τις εντυπώσεις και τα νέα από τις εταιρίες, που έλαβαν μέρος.

Γεγονός της έκθεσης αποτελεί φυσικά η συμμετοχή, για πρώτη φορά στα χρονικά, της Microsoft σε τέτοιου είδους έκθεση. Σε πρώτο πλάνο, λοιπόν, είναι το Flight Simulator 5 μαζί με το Space Sim και μία arcade games συλλογή για Windows. Ας αφήσουμε, όμως, τη Microsoft και ας πάμε στη Microprose, ειδική των simulators. Περνώντας από το περίπτερό της, είδαμε το Mig-29 και το F-14, που αναμένεται το Νοέμβριο. Για τον ίδιο μήνα είναι προγραμματισμένο επίσης το Subwar 2050, ένα simulation υποβρύχιου πολέμου. Στη συνέντευξη που είχαμε με τον κ. Mark Scriven, διευθυντή του αγγλικού κλάδου της Cyberdreams, μάθαμε νεότερα για το πολυσυζητημένο Cyber Race. Το παιχνίδι βρίσκεται στα τελευταία στάδια των δοκιμών και αναμένεται να είναι διαθέσιμο πριν από το τέλος Σεπτεμβρίου. Για όσους δεν θυμούνται, το παιχνίδι είναι ένα πρωτότυπο 3D combat race simulation από το δημιουργό των Blade Runner - Aliens - Star Trek, με πολύ γρήγορα rentered γραφικά χάρη στη νέα τεχνική VOXELS. Ενώ για το φθινόπωρο του 94 είναι προγραμματισμένα τα παιχνίδια: Dark Seed 2, η επιστροφή του σκοτεινού κόσμου, και I Have No Mouth And I Must Scream, ένα thriller adventure. Τέλος, ετοιμάζεται μια σειρά από RPGs, με πρώτο το Hunters of Ralk. Η σειρά θα δημιουργηθεί με τη συμβολή του αρχικού εμπνευστή των RPG παιχνιδιών, Gary Gyrax. Το παιχνίδι είναι αποκλειστικά σχεδιασμένο για CD-ROM και minimum 386 υπολογιστή. Φεύγοντας από τη Cyberdreams, βρεθήκαμε στο περίπτερο των Sierra/Dynamix.

Και μετά τα adventures, σειρά έχουν τα RPGs της SSI, Dark Sun, μία ακόμα συνέχεια της επιτυχημένης σειράς Advanced Dungeons & Dragons, Fantasy Empires και Dungeon Hack, καθώς και η καινούρια σειρά The Elder Scrolls: Chapter 1 The Arena από την bethesda Soft. Στο ίδιο περίπτερο, η US Gold συνέχιζε το χορό των adventure, με το Sam & Max hit the road, μία χιουμοριστική παραγωγή της LucasArts και τα Space Junk, Freelancer 2120. Επόμενος σταθμός μας ήταν οι Electronics Arts/Origin, με πάρα πολλές κυκλοφορίες μέσα στους προσεχείς μήνες: τον Οκτώβριο με δύο adventures, The Labyrinth of Time σε CD-ROM και Forgotten Castle, και το Νοέμβριο αγοράστε καλύτερα ένα μεγαλύτερο σκληρό, καθώς περιμένουμε τη συνέχεια του Strike Commander, το Pacific Strike και ακόμα τα SSN-21 Seawolf και Harpoon II, απόγονοι δύο - από τους καλύτερους - simulator θαλάσσιου πολέμου. Συνέχεια στα flight sim τον Οκτώβριο από την Domark, τη SVGA έκδοση του AV-8B Harrier Assault και το Flight Sim toolkit για Windows, ένα "εργαλείο" για να φτιάξετε τα δικά σας simulators από τους δημιουργούς του Harrier.

Εναν καταπληκτικό κόσμο γραφικών υπόσχεται η Psygnosis με τα τρία παιχνίδια που ανήγγειλε: Hired Guns, ένα περίεργο RPG το Νοέμβριο, ενώ τον Οκτώβριο το adventure Innocent until caught και, τέλος, ένα ταξίδι στο εσωτερικό του σώματός μας με τα καλύτερα fractal generated γραφικά που έχουμε δει, σε CD-ROM και αυτό. Τελειώνουμε την περιήγηση στο μελλοντικό κόσμο των PC games με τις Virgin και Westwood studios. Φίλε Τσουρινάκη, ετοίμασε τα μαγικά scrolls και (?) ίσως το καλύτερο adventure έρχεται στη δεύτερη εμψύχωσή του. Το Legend of Kyrandia έχει απόγονο. Από το Δεκέμβριο, το The Hand of Fate διεκδικεί τα σκήπτρα του καλύτερου. Ποδοσφαιρόφιλοι, για να μη μείνετε παραπονεμένοι, το GOAL κάνει την εμφάνισή του από τον Οκτώβριο και στα PCs. Από τη Virgin, τέλος, τρία καταπληκτικά games μάς περιμένουν τους προσεχείς μήνες: Conspiracy - ίντριγκες στην καρδιά της KGB - Mortal Kombat, χωρίς σχόλια ό,τι καλύτερο κυκλοφορεί στις αίθουσες arcade, και το πρώτο computer-based animated comicbook adventure (τι τίτλος και αυτός!!!), Beneath A Steel Sky.

Αυτά μας υπόσχονται οι εταιρίες και ας περιμένουμε να δούμε ποια από αυτά θα υλοποιηθούν. Προς το παρόν, εγώ τουλάχιστον δεν μπορώ να "ξεκολλήσω" από το Lands of Lore. Α, και δυο εμπιστευτικές πληροφορίες από έγκυρες πηγές: μέσα στο πρώτο τέταρτο του 94 αναμένονται το Lands of Lore II και ένα νέο επεισόδιο του INDY.

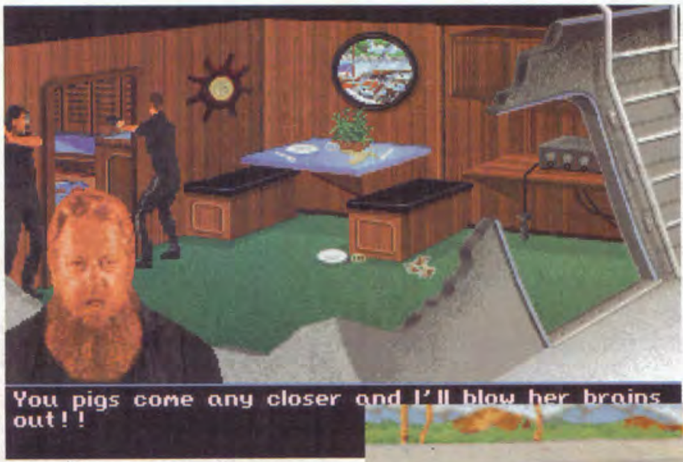
Φιλικά, Γιάννης Αδαμόπουλος Dokimos

PC ADVENTURES UPDATE

ΤΟΥ ΑΝΤΡΕΑ ΤΣΟΥΡΙΝΑΚΗ

Στη στήλη αυτή, και "διά χειρός" Αντρέα Τσουρινάκη , θα βρείτε ό,τι πιο τελευταίο κυκλοφορεί ή πρόκειται να κυκλοφορήσει στην παγκόσμια αγορά των Adventures και RPGs.

Το καινούριο τεύχος, το PC GAMES, άρεσε πάρα πολύ. Στα δεκάδες γράμματά σας και τα πάρα - μα πάρα - πολλά τηλεφωνήματά σας ακούστηκαν τα καλύτερα λόγια για τη νέα έκδοση του περιοδικού. Και εγώ; Γκρίνια, τι άλλο; Ο εκλεκτός μας αρχισυντάκτης φρόντισε να κοπούν δύο φωτογραφίες-χάρτες από την παρουσίαση του LANDS OF LORE χωρίς κανένα λόγο - δύο χάρτες κατά τη γνώμη μου σημαντικοί. Και σαν να μην έφτανε αυτό, από την παρουσίαση του ULTIMA 7: THE BLACK GATE έκοψε μία ολόκληρη σελίδα, που περιείχε την αναλυτική παρουσίαση με φωτογραφίες του USER-interface της περιπέτειας!!! Και μετά σού δηλώνει φίλος και άλλα τέτοια. Τι φίλος είναι αυτός; Φίδι κολοβό στον κόρφο μου!!! Πάντως, για να πούμε και του στραβού το δίκιο, ο εκπληκτικός χάρτης του ULTIMA 7, που παρουσιάστηκε, αποτελείται συνολικά από 161 φωτογραφίες (!!!) και η ένωσή τους μέσα από το Photostyler έγινε από τα χεράκια του αρχισυντάκτη μας. Εγώ, μόλις διαπίστωσα ότι είχαμε τραβήξει 161 φωτογραφίες-οθόνες, δήλωσα άρρωστος, χτυπημένος από ένα πράσινο goblin!!! Οι τέσσερεις παραπάνω χάρτες του LANDS OF LORE δημοσιεύονται μαζί με έναν ακόμη στη στήλη ADVENTURE SOS.



BLUEFORCE (Tsunami)



Νέες κυκλοφορίες: Η Origin ανακοίνωσε την κυκλοφορία ενός νέου R.P.G., βασισμένου στα πολύ επιτυχημένα UNDERWORLDS 1 και 2. Ονομάζεται SHADOWCASTER. Η πολύ μεγάλη καινοτομία του είναι ότι ο βασικός χαρακτήρας μπορεί να αλλάζει διάφορους ρόλους, από άνθρωπο σε εξάποδη γάτα (!) κ.λπ., κατά τη διάρκεια της περιπέτειας. Το user-interface έχει αλλάξει σημαντικά, τα icons - τα παλιά και τα καινούρια - είναι πολύ όμορφα. Τελικά, η Origin δεν έχει αντίπαλο. Μην ξεχνάτε ότι τα δύο UNDERWORLDS έχουν ψηφιστεί ως τα δύο καλύτερα R.P.Gs για τα δύο τελευταία χρόνια.

NEO STARTREK

Η Interplay ανακοίνωσε ότι το STAR TREK: JUDGMENT RITES θα είναι διπλάσιο από το προηγούμενο σε μέγεθος (!) και αυτή τη φορά στην ομάδα δράσης θα περιλαμβάνονται, ανάλογα με τις περιστάσεις, και οι Scotty, Uhura, Chekhov και Sulu, ενώ η περιπέτεια θα έχει τρία επίπεδα δυσκολίας (!!!).

Η Legend, μετά τις θριαμβευτικές κριτικές του ξένου Τύπου για το GATEWAY 2: HOMEWORLD, που ήδη κυκλοφόρησε, αλλά και για τα εξαιρετικά previews για το COMPANIONS OF XANTH, ανακοίνωσε ότι το νέο της adventure θα είναι παραγωγή του Steve Meretzky. Οχι, δεν πρόκειται για ένα καινούριο Spellcasting, αλλά το THE LEAGUE OF SUPERHEROES OF XOBOKEN και θα κυκλοφορήσει στις αρχές του 1994.

Η Microprose, την πλειοψηφία των μετοχών της οποίας αγόρασε η Spectrum Holobyte (αυτό και αν είναι είδηση!), ετοιμάζει το DRAGON-SPHERE, ένα fantasy adventure.

Η Access ετοιμάζει το νέο της adventure, το UNDER A KILLING MOON, το οποίο θα κυκλοφορήσει πρώτα σε CD, καθώς είναι πολύ μεγάλο.

Η Cyberdreams επιτέλους ξανά στο προσκήνιο! Θα κυκλοφορήσει εντός ολίγου το CYBERACE, αν και δεν είναι adventure, το οποίο αρχικά είχε προγραμματιστεί για τον Ιούνιο. Τι πήγε στραβά; Ενας ιός χτύπησε το δίκτυό τους και "χάσανε" τα 3/5 του παιχνιδιού! Και δεν έφτανε μόνο αυτό, αλλά "έχασε" πολύτιμα αρχεία και από τις άλλες μελλοντικές παραγωγές της. Τώρα, τρέχουν και δεν φτάνουν.

Η Capstone ετοιμάζει ένα νέο adventure, το WAYNE'S WORLD, το οποίο χρησιμοποιεί ένα click και point user-interface. Σε αυτό πρέπει να ελευθερώσεις την

ΤΡΙΤΟ SHERLOCK ΣΕ CD

Στο χώρο των CDs. Η ICOM κυκλοφόρησε το SHERLOCK HOLMES 3, αλλά η πιο σημαντική είδηση είναι η κυκλοφορία του DRACULA UNLEASHED. Είναι καταπληκτικό και ίσως είναι και καλύτερο από το θρυλικό πια The 7th Guest. Η πιο εντυπωσιακή όμως παραγωγή έρχεται από την Broderbund. Είναι adventure και λέγεται MYST. Οσοι το είδαν στην καλοκαιρινή CES (Consumer Electronics Show), υποστηρίζουν πως είναι ό,τι πιο εντυπωσιακό έχουν δει τον τελευταίο καιρό.





SAM & MAX HIT THE ROAD (Lucas Arts)

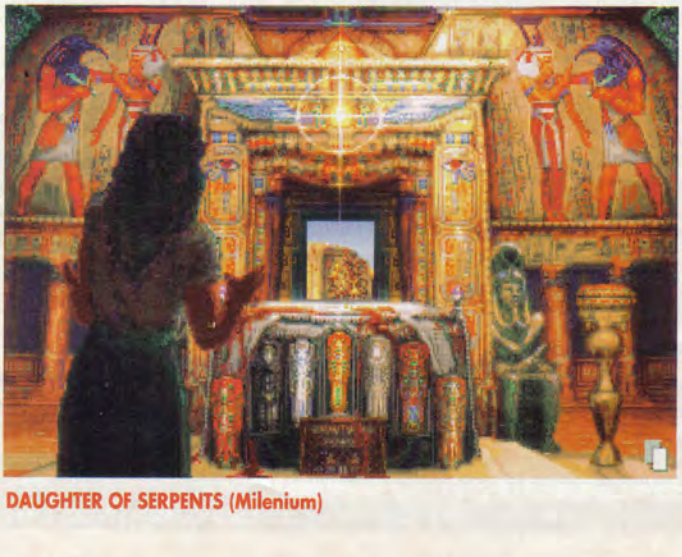
αγαπημένη σου Cassandra και ταυτόχρονα να βρεις τα 50.000 δολάρια, που είναι αναγκαία για να "σωθεί" το τηλεοπτικό τους σώου.

■ Η Psygnosis ετοιμάζει ένα "καθαρόαιμο" adventure, εκτός από το INNOCENT UNTIL CAUGHT. Τα adventures πουλάνε και όλοι έχουν πέσει πάνω τους τα τελευταία 1-2 χρόνια.

■ Και η Sierra; Μπορεί οι τίτλοι της να είναι γνωστοί, αυτό όμως που δεν είναι γνωστό είναι ότι αλλάζει, ως ένα βαθμό τουλάχιστον, το user-interface της και ενσωματώνει στις νέες της παραγωγές πολλά νέα τεχνολογικά, μερικά μάλιστα τελείως πρωτοποριακά, στοιχεία. Φήμες, που δεν θέλω να πιστέψω, αναφέρουν ότι το LARRY 6 ίσως κυκλοφορήσει μόνο σε CD (αν είναι δυνατόν!).

■ Ας περάσουμε όμως και σε γενικότερα θέματα. Ολοι όσοι έχετε DOS 6.0 πρέπει να ξέρετε ότι το Double Space συμπιεστικό έχει παρουσιάσει πολύ μεγάλα προβλήματα ασυμβατότητας με πάρα πολλά adventures και μία μετά την άλλη οι εταιρίες παραγωγής προειδοποιούν τους χρήστες ότι τα προϊόντα τους, ειδικά τα νέα, δεν θα το υποστηρίζουν. Η Sierra έδωσε ένα πακέτο μετοχών από το TSN (The Sierra Network) στην AT&T και έτσι τώρα ονομάζεται TIN (The Imagination Network). Λειτουργεί πλέον ως ανεξάρτητος οργανισμός, έξω από τα πλαίσια της Sierra. Φαίνεται ότι όλοι και όλα έχουν ένα τίμημα - τουλάχιστον στο χώρο των μεγάλων επιχειρήσεων.

■ Οι εξελίξεις στον τομέα των προγραμμάτων ψυχαγωγίας έχουν προσλάβει εκρηκτικές διαστάσεις. Αναζητούνται από όλους νέα δεδομένα και στον τομέα του hardware. Θα υπάρξει αναλυτικό άρθρο για τις εξελίξεις αυτές στο Adventures Update του Νοεμβρίου. Εκεί θα διαβάσετε για τα νέα multimedia συστήματα, το περιβόητο 3DO των Electronic Arts, AT&T, Time-Warner και Matsushita, που υπολογίζεται ότι μέσα σε μόλις ένα χρόνο θα πουλήσει 1.000.000 κομμάτια (!!!), και το JAGUAR της Atari, το πρώτο 64-bit multimedia σύστημα. Προσπάθειά τους; Να καθιερώσουν ένα κοινό standard-format για τα διάφορα προγράμματα. Περισσότερα, όμως, στο επόμενο τεύχος. ■



DAUGHTER OF SERPENTS (Milenium)

ΝΕΟ INDY;

Για το τέλος άφησα μία εκπληκτική είδηση. Ακούστηκε ότι η Lucas Arts ετοιμάζει ένα νέο INDIANA JONES. Προσπάθησα να το διασταυρώσω, αλλά στάθηκε αδύνατο. Αν αληθεύει, τότε απλώς θα γίνει χαμός.

SPECIAL review

Τι να πρωτοπείς για το πρόγραμμα που έχει σαρώσει τα πάντα. Ο ξένος ειδικός Τύπος το ύμνησε, μερικά μάλιστα περιοδικά του έδωσαν 100% στη βαθμολογία!! Εδώ και αρκετό καιρό κατέχει σταθερά την πρώτη θέση στις προτιμήσεις των Αμερικανών χρηστών, αφήνοντας πολύ πίσω οποιοδήποτε άλλο RPG ή adventure. Η Origin πραγματικά για μια ακόμη φορά μεγαλούργησε. Η πραγματικά μοναδική τρισδιάστατη απεικόνιση και κίνηση των διάφορων χαρακτήρων φαίνεται απίστευτη.

του Αντρέα Τσουρινάκη

Τα RPGs στην Αμερική έχουν μακρόχρονη παράδοση. Τα επιτραπέζια RPGs έχουν εκπληκτικές πωλήσεις, αφού είναι από τα κυριότερα μέσα ψυχαγωγίας της αμερικανικής διανόησης, με την ευρύτερη έννοια του όρου. Στον κόσμο της Πληροφορικής, τα RPGs καθιερώθηκαν κυρίως με την εκπληκτική σειρά των BARD TALES 1, 2 και 3. Τη μεγαλύτερη όμως παράδοση στο χώρο έχει δημιουργήσει η Origin, με τη σειρά των ULTIMA.

Δημιουργός της σειράς, και φυσικά πρόεδρος της εταιρίας, είναι ο Richard Garriott. Το

ΕΤΑΙΡΙΑ
Origin/Electronic Arts
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί
ΤΥΠΟΣ
3-D animated, RPG με ένα χαρακτήρα
ΔΥΣΚΟΛΙΑ
Μέση/Ανωτέρα







πρώτο Ultima πούλησε μόνο στους Apple, στους οποίους πρωτοκυκλοφόρησε, 30.000 αντίτυπα, νούμερο σχεδόν εξωπραγματικό για μια εποχή που ο κόσμος δεν είχε ιδέα από υπολογιστές. Το ULTIMA 2 κυκλοφόρησε από τη Sierra (!!!), της Roberta Williams, το 1982 και σχεδόν αμέσως πούλησε 50.000 αντίτυπα!!! Ο Garriott πήρε το ειδικό μετάλλιο του οργανισμού εκδοτών της Αμερικής. Εγκαταλείπει το πανεπιστήμιο και τις πρωτοποριακές σπουδές του (άλλο θέμα αυτό) και ασχολείται αποκλειστικά με τα Ultima.

Η Origin, ως εταιρία, γεννιέται με το Ultima 3, το οποίο πούλησε το 1983 - χρονιά πολύ άσχημη για τους υπολογιστές στην Αμερική (από τις χειρότερες, κάτι σαν κραχ) - 100.000 αντίτυπα!!! Τα πρώτα γραφεία της εταιρίας ήταν το γκαράζ του σπιτιού τους (της Sierra η κουζίνα τους!). Η Origin καθιερώθηκε σχεδόν αμέσως ως η εταιρία-θεσμός στην Αμερική. Κατέχει ένα μοναδικό ρεκόρ, και σίγουρα αξεπέραστο, στο χώρο των προγραμμάτων ψυχαγωγίας για τους υπολογιστές. Τα ULTIMA 3, 4, 5, 6, 7, το MARTIAN DREAMS και τα δύο UNDERWORLDS έχουν ψηφιστεί ως τα κορυφαία προγράμματα της χρονιάς τους, κερδίζοντας και τα αντίστοιχα βραβεία των Αμερικανών παραγωγών, κάτι το οποίο η Sierra έχει κατορθώσει μόνο δύο φορές! Το 1989 υπογράφει συμβόλαιο με τη γιαπωνέζικη εταιρία Xanadu για τη μεταφορά των Ultima στις παιχνιδομηχανές Nintendo. Το Ultima 3 κερδίζει τον τίτλο του "Fantasy game of the Year Award", μοναδικό κατόρθωμα οπωσδήποτε για τα ιαπωνικά δεδομένα. Φυσικά, από τότε όλα τα μεγέθη-παράμετροι που συσχετίζονται με την Origin έχουν αλλάξει ριζικά.

Για τη δημιουργία του επαναστατικού, για την εποχή του, user-interface του ULTIMA 6 η Origin ξόδεψε περίπου 7.000.000 δρχ!!! Το ULTIMA 6 είναι το πρώτο παιχνίδι για MS-DOS που αξιοποίησε τα 256χρωμα γραφικά της VGA κάρτας. Θα μπορούσα να γράψω πάρα πολλές σελίδες για τον Garriott και την Origin. Ο χώρος, όμως, δυστυχώς δεν επαρκεί. Το UNDERWORLD 2 μας περιμένει.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Το Underworld 2, σε αντίθεση με το πρώτο της σειράς, ασχολείται με το βασικό κόσμο της σειράς των Ultima, τη θρυλική Britannia.



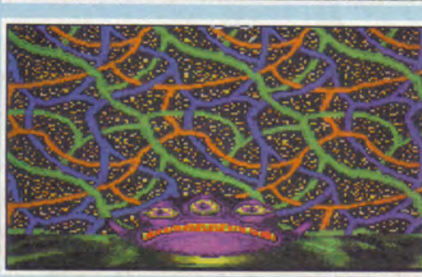
ΜΕΡΙΚΑ ΑΠΟ ΤΑ ΤΕΡΑΤΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ



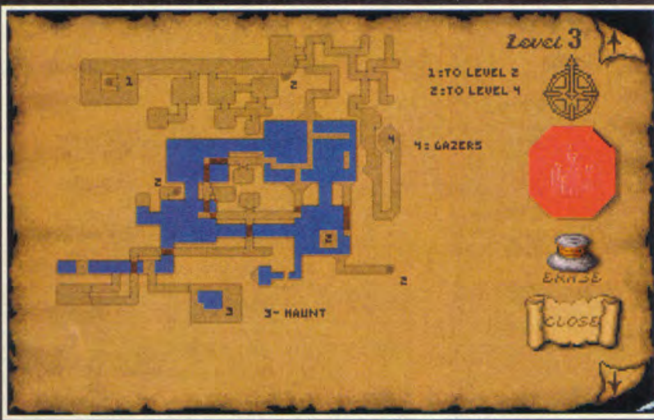


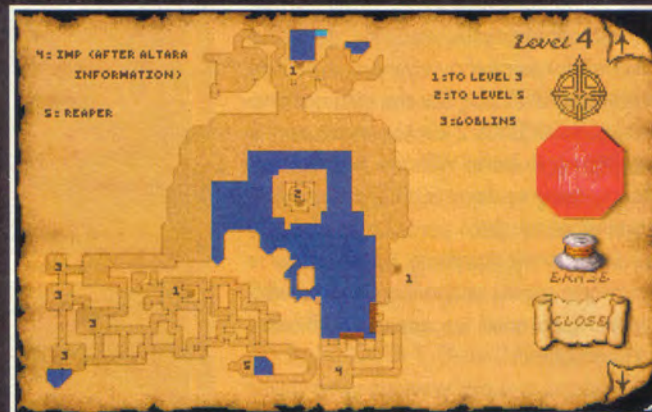







ΟΙ ΧΑΡΤΕΣ ΤΩΝ ΟΚΤΩ ΕΠΙΠΕΔΩΝ ΤΟΥ







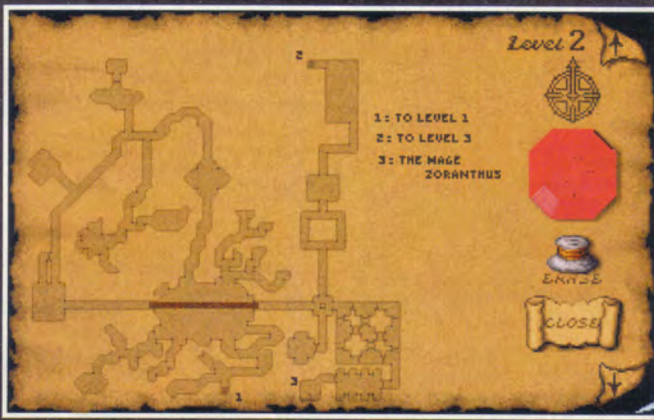


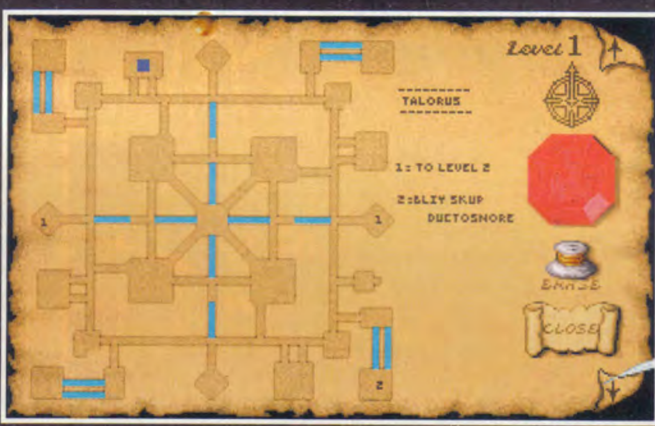




Ολοι οι γνωστοί χαρακτήρες είναι εδώ: εσύ φυσικά, ο θρυλικός πια Avatar, ο Lord British, ο πιστός σου φίλος Iolo, η Lady Tory, ο Sir Dupre, η Miranda, ο Nelson και άλλοι πολλοί. Εχετε μαζευτεί στο κάστρο του Lord British για να γιορτάσετε τον ένα χρόνο από τη νίκη σας πάνω στο Guardian. Τότε ξαφνικά, ένα ειδικό μαύρο κέλυφος σκεπάζει το κάστρο, αιχμαλωτίζοντάς σας όλους μέσα σ' αυτό. Ο Guardian ξαναχτύπησε και αυτή τη φορά παγίδεψε και εσένα, το θρυλικό Avatar. Για όσους δεν ξέρουν, ο Avatar είναι η μορφή που παίρνεις, όταν από το σύγχρονο κόσμο, στον οποίο ζεις, επιστρέφεις στην Britannia, μέσω μιας ειδικής portal - τηλεμεταφοράς στο χρόνο. Γι' αυτό είσαι και αγέραστος, κάτι σαν αιωνόβιος ανάμεσα στους κατοίκους της Britannia, γεγονός που καθιστά ακόμη πιο μυθικούς τους θρύλους που αναφέρονται σε σένα. Η μοναδική διέξοδος, όπως σύντομα θα μάθεις, φαίνεται να είναι μέσω των υπόγειων εγκαταστάσεων

ULTIMA UNDERWORLD II





ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Το τελειότερο RPG/Adventure, και με μεγάλη διαφορά, που έχει εμφανιστεί μέχρι σήμερα. Πολύ ρεαλιστικοί οι οκτώ κόσμοι.

ΣΕΝΑΡΙΟ	98
ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΗΧΟΣ	92
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	98
ΔΡΑΣΗ	98

96%

του κάστρου, περιοχές όμως τις οποίες κανένας κάτοικος του κάστρου δεν έχει επισκεφθεί ποτέ. Εκεί θα βρεις ένα ειδικό gem, μέσω του οποίου θα μπορέσεις να επισκεφθείς οκτώ διαφορετικούς κόσμους. Η αποστολή σου ακούγεται απλή. Πρέπει να καταστρέψεις το μαύρο κέλυφος που περιβάλλει το κάστρο της Britannia. Για να το πετύχεις, πρέπει να βρεις μια ειδική και μοναδική horn, που ο ήχος της μπορεί να διαλύσει το κέλυφος αυτό. Κανένας θνητός όμως δεν μπορεί να "φυσήξει" αυτήν τη horn. Ετσι, πρέπει να "φυλακίσεις" μέσα σου ένα φοβερό δαίμονα, που μόνον αυτός μπορεί να "λειτουργήσει" τη horn αυτή. Παράλληλα, πρέπει να επισκεφθείς οκτώ διαφορετικούς κόσμους, τους οποίους ελέγχει ο τρομερός Guardian, και να κόψεις την πηγή ενέργειάς του σε καθέναν απ' αυτούς, γιατί μόνον έτσι θα μειώσεις έστω και προσωρινά τη φοβερή του δύναμη.

Στο παιχνίδι υπάρχουν τα πάντα: πολιτική, οικονομία, έρωτες, ακόμη και απεργίες!! Ακούγεται απίστευτο, ε; Ο κόσμος της Britannia είναι ένας πλήρως οργανωμένος κόσμος, η δε πληρότητά του θα σας αφήσει άφωνους. Επιπλέον θα συναντήσετε και τον πιο ψυχεδελικό κόσμο που έχετε δει ποτέ σε υπολογιστές, τον κόσμο του Ethereal Void. Πανδαισία χρωμάτων, ονειρικών καταστάσεων, παραισθήσεων. Το σενάριο του Underworld 2 θα σας εντυπωσιάσει με τον πλούτο των ιδεών και των θεμάτων με τα οποία καταπιάνεται, με την κοινωνικότητα των χαρακτήρων του και με τους φοβερούς πολιτισμούς που θα συναντήσετε. Το θεωρώ ό,τι πιο ολοκληρωμένο έχω δει μέχρι τώρα στον τομέα του σεναρίου. Δεν είναι απλώς αψεγάδιαστο, στην κυριολεξία σού ανοίγει νέους ορίζοντες σκέψης.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΓΡΑΦΙΚΑ - ΜΟΥΣΙΚΗ

Ο χειρισμός του είναι σχεδόν ίδιος με αυτόν του Underworld 1, αναλυτική παρουσίαση του οποίου είχε γίνει στο Pixel No 101, Ιουλίου - Αυγούστου. Ο χειρισμός του είναι δομημένος στη βάση της μοναδικής και απόλυτα ρεαλιστικής τρισδιάστατης κίνησής σου αλλά και όψης των χώρων, αντικειμένων ή των διάφορων χαρακτήρων. Δεν υπάρχει ανάλογο προηγούμενο στον τομέα αυτό.

Είναι εκπληκτικό το τι μπορείς να δεις ή να κάνεις. Ενα χαρακτήρα μπορείς να τον δεις γύρω-γύρω (ακόμη και όταν το βλέπεις δεν το πιστεύεις), μπορείς να έχεις συνολικά 9 διαφορετικές οπτικές γωνίες (4 με κλίση προς τα κάτω, 1 κεντραρισμένη και 4 με κλίση προς τα πάνω). Ακόμα, μπορείς να τον βλέπεις και ενώ είσαι πιο χαμηλά απ' αυτόν (π.χ. να ανεβείς σε έναν πάγκο), ή να τον βλέπεις ενώ είσαι εσύ πιο ψηλά απ' αυτόν (π.χ. όταν κάνεις jump ή fly, οπότε βλέπεις και το πάνω μέρος του κεφαλιού του!!).

Η κίνηση με το mouse γίνεται πηγαίνοντας τον κέρσορα προς την άκρη της οθόνης. Οσο

ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ

Αυτά τα βέλη δείχνουν ότι στρίβεις, και εμφανίζονται μόνο όταν είσαι ακίνητος.



Αυτά τα βέλη δείχνουν ότι στρίβεις, και εμφανίζονται μόνο όταν κινείσαι ή τρέχεις.

Το κυρίως παράθυρο των γραφικών και της δράσης.

Οταν τα μάτια του gargoyle είναι κόκκινα, ο εχθρός σου είναι ετοιμοθάνατος.

Ο ήρωας και τα ρούχα που φοράει.

Τα τέσσερα αντικείμενα που μπορείς να κρατάς.

Ο αριθμός αυτός δείχνει το συνολικό βάρος των αντικειμένων που μπορείς να κουβαλήσεις.

Οι οκτώ θέσεις για τα αντικείμενα που μπορείς να κουβαλάς.

Η μαγική σου ενέργεια.



Η φυσική σου ενέργεια.

Εδώ εμφανίζονται τα spells

Εδώ εμφανίζονται τα κείμενα.

Η πυξίδα κίνησης.

Εδώ εμφανίζονται τα μάντρα που χρησιμοποιείς για να φτιάξεις ένα spell.

Οι εντολές FIGHT, USE, GET, TALK, LOOK και Control Panel.

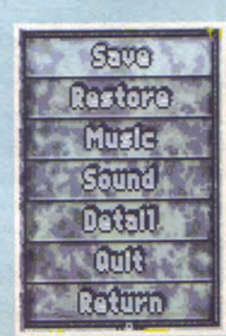
Κάνοντας κλικ στο runes bag εμφανίζονται τα runes που έχεις μαζέψει. Με αυτά φτιάχνεις τα διάφορα spells, και γι' αυτό θα πρέπει να τα μαζέψεις όλα, όπως φαίνεται στην εικόνα.



Τα χαρακτηριστικά και τα στατιστικά του χαρακτήρα σου.



Το παράθυρο με τις λειτουργίες SAVE/RESTORE και τις διάφορες ρυθμίσεις του παιχνιδιού.



περισσότερο πηγαίνεις τον κέρσορα προς την άκρη τόσο πιο γρήγορα κινείσαι. Οταν ο κέρσορας είναι στο κέντρο, ακινητοποιείσαι. Η γρήγορη κίνηση στους διάφορους χώρους είναι πραγματικά ανεπανάληπτη. Δεν ξέρεις πώς τα κατόρθωσαν όλα αυτά προγραμματιστικά, αλλά είναι Η ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗ στον τομέα των user interfaces. Το σύστημα του Automap αγγίζει το τέλειο. Η δε δυνατότητα να γράφεις (σβήνεις) σημειώσεις πάνω σ' αυτόν σου λύνει πάρα πολλά προβλήματα.

Τα γραφικά του έχουν βελτιωθεί πάρα πολύ, σε σύγκριση με αυτά του Underworld 1 (όποιος έχει δει π.χ. ένα ποντίκι στο πρώτο και στο δεύτερο καταλαβαίνει αμέσως τι εννοώ), αλλά όταν η εικόνα παίρνει την πιο κοντινή της οπτική γωνία, τότε το πρόβλημα με τα pixel-ωτά γραφικά παραμένει. Η μουσική είναι πάρα πολύ καλή, με αρκετά μουσικά θέματα-μοτίβα ανάλογα των διάφορων καταστάσεων με αιχμή φυσικά τους διάφορους ήχους. Ετσι, αν και η μουσική στον κόσμο της ψυχεδέλειας (Ethereal Void) σε τρελαίνει, παθαίνεις στην κυριολεξία όταν κολυμπάς ή το κυριότερο αν κάποιος περπατά κοντά σου. Το τελευταίο δεν συνιστάται σε καρδιοπαθείς.

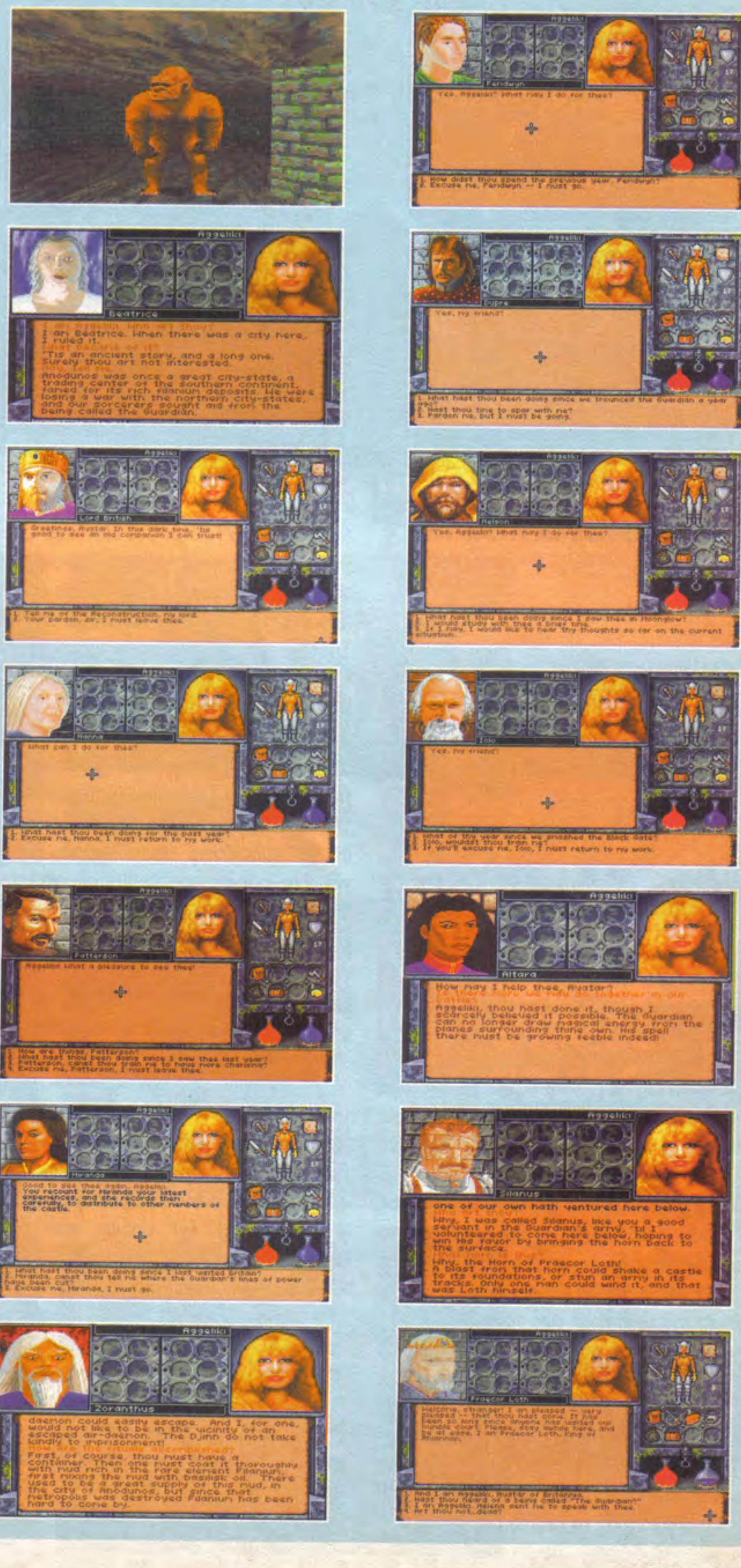
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Σε ό,τι αφορά την ατμόσφαιρα, στην απόδοση της ρεαλιστικότητας των καταστάσεων παίρνει άριστα. Για να πειστείτε, δεν έχετε παρά να πάτε στον κόσμο των πάγων. Ξαφνικά νομίζεις ότι το πρόγραμμα έχει κολλήσει, ότι κάτι έχει πάθει.

Η εξήγηση; Μα, απλά περπατάς σε χιόνι και φυσικά η κίνησή σου αλλοιώνεται!! Πολύ περισσότερο δε όταν περπατάς σε πάγο, οπότε οι "τσουλήθρες" θα σε τρελάνουν. Το κολύμπι είναι κολύμπι, όχι αστεία. Διαφορετικά κινείσαι όταν σε παρασέρνει το ρεύμα και διαφορετικά, φυσικά, όταν προσπαθήσεις να πας κόντρα σ' αυτό. Εχουν υπολογιστεί τα πάντα, ακόμη και όταν σπρώχνεις έναν άλλο χαρακτήρα!!! Καταστάσεις δηλαδή αδιανόητες γι' άλλα προγράμματα.

Η δράση του είναι εξαιρετικά πλούσια. Συνολικά θα επισκεφθείς 9 διαφορετικούς κόσμους, με αυτόν της Britannia (5 επίπεδα). Οι άλλοι είναι οι εξής: Prison Tower (8 επίπεδα, μικρά όμως), Killorn Keep (2 επίπεδα), Ice Caverns (2 επίπεδα), Talorus (2 επίπεδα), Scintillus Academy (8 επίπεδα και το Vault), Pits of Carnage (3 επίπεδα), Loth's Tomb (4 επίπεδα) και Ethereal Void (4 επίπεδα και το

ΟΙ "ΚΑΛΟΙ"



ΟΙ "ΚΑΚΟΙ"






ΜΕΡΙΚΑ ΧΡΗΣΙΜΑ ΠΛΗΚΤΡΑ

- **j** πηδάς
- **SHIFT + j** όντας ακίνητος, πηδάς μακριά
- **E** όταν πετάς (fly ή levitate) κινείσαι προς τα πάνω
- **Q** όταν πετάς κινείσαι προς τα κάτω
- **1** κοιτάς χαμηλά (4 πατήματα - 4 όψεις)
- **2** κοιτάς κανονικά
- **3** κοιτάς ψηλά (4 πατήματα - 4 όψεις)
- **P** όταν πολεμάς το χτύπημα Bash
- **j** όταν πολεμάς το χτύπημα Slash
- **.** όταν πολεμάς το χτύπημα Thrust
- **F9** Ενεργοποιείς το Track skill (ανίχνευση)
- **F10** Κοιμάσαι

orange). Ας δούμε όμως τι πρέπει να κάνεις γενικά για να τελειώσεις το παιχνίδι. Κατ' αρχάς, πρέπει να μαζέψεις τα 8 διαφορετικά blackrock gems. Καθένα απ' αυτά το πηγαίνεις στον Nystul, ο οποίος το "μαγεύει", και μετά το κάνεις USE στο ειδικό gem στο 5ο επίπεδο της Britannia. Μετά πρέπει να κόψεις την πηγή ενέργειας του Guardian από τους 8 κόσμους, με το σκήπτρο που σου φτιάχνει η Altara στο Killorn Keep. (Γι' αυτό θέλει ένα black pearl, eggs από dread spider και ένα amethyst rod.) Τα μέρη αυτά είναι; Στο Prison Tower το κελί του Bishop (μπαίνεις αν φοράς τα fraznium gauntlets). Στο Killorn Keep το δωμάτιο με τα 2 brain creatures (μην τα σκοτώσεις όμως). Στο Ice Caves στο σιντριβάνι, στην πόλη Anodynos. Στο Talorus στο Bliy Skup Chamber (εκεί όπου φτιάχνεις τον νέο Ductosnore). Στο Scintillus Academy, στην πεντάλφα στο τελευταίο επίπεδο. Στο Pitsof Carnage, το Entrance Chamber στο Level 1 (το πιο βορινό δωμάτιο). Στο Tomb of Preacor Loth, εκεί ακριβώς όπου βρίσκεις το blackrock gem (level 1, τέλος NW διαδρόμου). Στο Ethereal Void στο Shrine of Spirituality. Στη συνέχεια, ακολουθώντας πιστά τις οδηγίες του Zoramthus (κατέγραψέ τις προσεκτικά), στο level 2 του Pits of Carnage πρέπει να "φυλακίσεις" στο σώμα σου ένα δαιμόνιο. Να πάρεις το Spellbook από τη Mor Gotha. Να βρεις τη Horn του Preacor Loth. Να δώσεις το spellbook στον Nystul, αλλά και το μέρος και την ώρα της τελετής (throne room στις 4:00 ή 4:15). Να σκοτώσεις οριστικά τη Mor Gotha και, τέλος, να πας στην αίθουσα του θρόνου.

Θα δυσκολευτείς αρκετά να σκοτώσεις μερικά τέρατα. Ετσι, το Reaper (Britannia, level 4) και το Haunt (Britannia, level 3, κλειδωμένο δωμάτιο) πολέμησέ τα μόνο αφού είσαι πολύ-πολύ δυνατός (δηλαδή αφού έχεις επισκεφθεί 4-5 κόσμους). Εχε υπόψη σου ότι στην Britannia δεν μπορείς να κάνεις spell 4ου κύκλου και πάνω. Επίσης, πρέπει να σκοτώσεις τα δύο Cazers (Britannia, level 3) το ταχύτερο δυνατόν, μια και φυλάνε ένα υπερπολύτιμο Ex runestone (εγώ το κατόρθωσα μετά τα Ice Caves).

Για να μην ταλαιπωρείστε, σας λέω ότι στον κόσμο Talorus, για να βρείτε τι είναι το κάθε κρύσταλλο, το κάνετε USE και όχι LOOK (εγώ χρειάστηκα μια μέρα γι' αυτό). Στο Killorn Keep, level 2, μην παίξετε την Death Trap (σχεδόν άλυτη και δεν χαρτογραφείται στο automap), απλά πάρτε τα κεριά, διαλύοντας έτσι την παγίδα. Skills ανεβάζεις ξοδεύοντας αντίστοιχα points (όταν έχεις) με τους διάφορους trainers. Πιο σημαντικοί είναι οι εξής: Geoffrey (Attack-Defence), Nystul ή Altara (Mama και Casting), Syria ή Lobar (Sword). Επίσης βάλτε 3-4 skills στο swiming (Iolo), Acrobat (Fissif όταν τον στείλετε στη φυλακή) και μετά από αυτά όσο πιο πολλά μπορείτε στο Lore (Nelson ή Orgi).

Σημειώστε ότι ο χαρακτήρας φτάνει μέχρι το 15ο επίπεδο, ενώ το ανώτερο skill level είναι 30. Μιλάτε κάθε φορά με τη Nanna. Πρέπει να προλάβετε την απεργία των υπηρετών. Πείστε τον Lord British να δεχτεί κάποιον απ' αυτούς στο συμβούλιο (!). Προσπαθήστε να τονώνετε σ' όλους το ηθικό και το πνεύμα της ενότητας. Τέλος, υπάρχουν αρκετά φυτά-ναρκωτικά. Πρέπει να φάτε κάποιο και μετά να κοιμηθείτε. Επαναλαμβάνετέ το, ώσπου στα όνειρά σας να μεταφερθείτε στο Shrine of Spirituality. Εκεί γρήγορα πάρτε το gem που είναι μέσα σ' αυτήν και πετάξτε το έξω από τις μπάρες, για να το πάρετε αργότερα. Σημειώστε ότι ούτε ο κόσμος του Ethereal Void καταγράφεται στο automap (λόγω ψυχεδέλειας !!!). Τέλος, τον προδότη Imp και τα δωμάτιά του στο level 4 της Britannia θα τα βρείτε μόνο αφού η Altara σάς πει γι' αυτό.

Το UNDERWORLD 2 απλά σε τρελαίνει. Προσωπικά το θεωρώ το καλύτερο παιχνίδι που έχω δει στους υπολογιστές έως τώρα.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ


8038SX ή ανώτερο


561 K της βασικής μνήμης και 656 K της EMS.

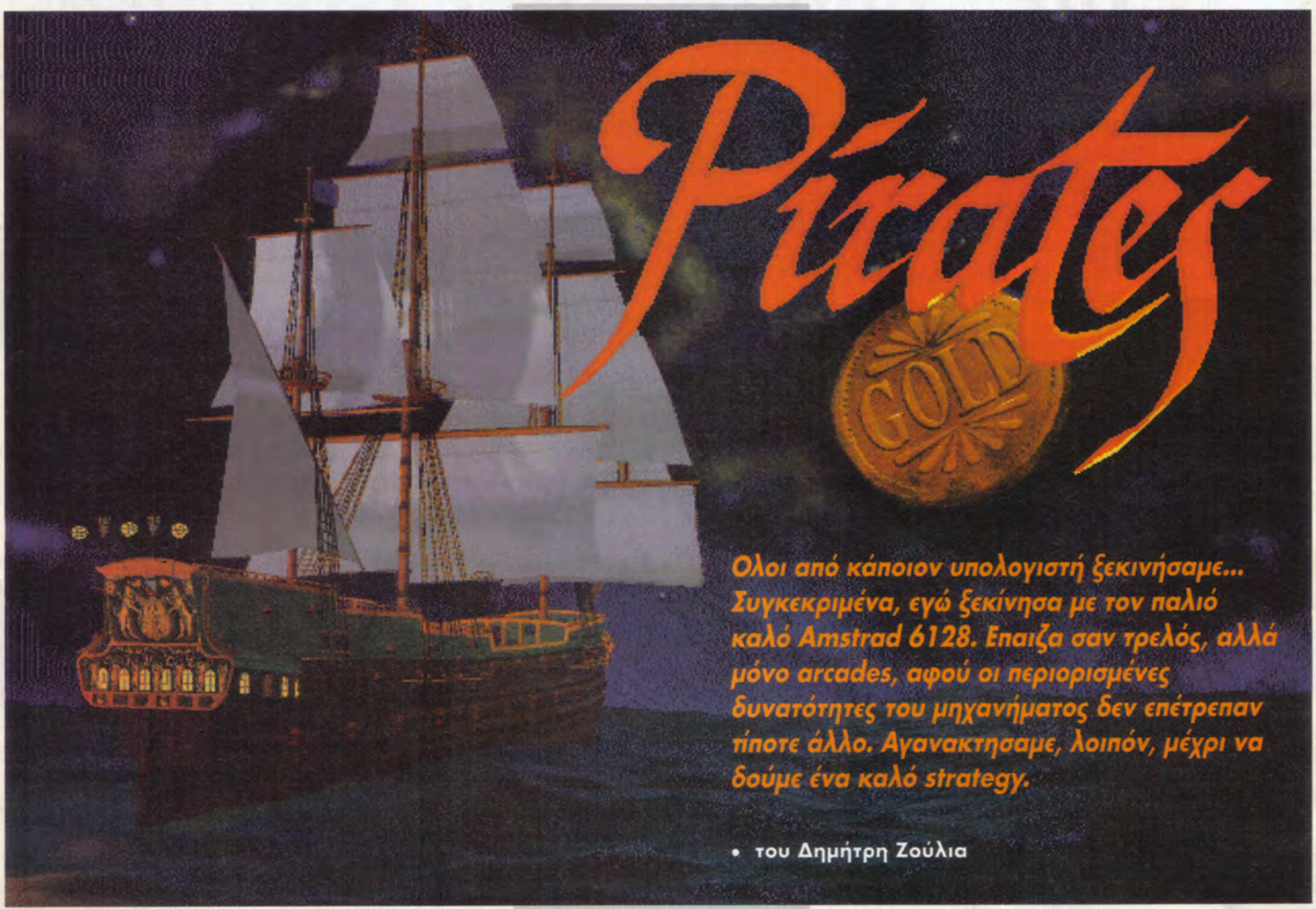

Σκληρό δίσκο, στον οποίο καταλαμβάνει μαζί με τα saves περίπου 13.3 MB.


Υποστηρίζει γραφικά VGA στην ανάλυση 320x200


5 δισκέτες των 1.44". Μας το έδωσε η PLOTLINE ΕΠΕ.

STRATEGY
REVIEW

ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΕΣ ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ ΓΙΑ ΟΡΓΑΝΩΤΙΚΑ ΜΥΑΛΑ



Ολοι από κάποιον υπολογιστή ξεκινήσαμε... Συγκεκριμένα, εγώ ξεκίνησα με τον παλιό καλό Amstrad 6128. Επαιζα σαν τρελός, αλλά μόνο arcades, αφού οι περιορισμένες δυνατότητες του μηχανήματος δεν επέτρεπαν τίποτε άλλο. Αγανακτησαμε, λοιπόν, μέχρι να δούμε ένα καλό strategy.

• **του Δημήτρη Ζούλια**

Πριν από επτά χρόνια, η MicroProse μάς σκέφτηκε και έφτιαξε το Pirates. Αμέσως όλοι οι strategy fans το αγόρασαν και ξεχύθηκαν στις επτά θάλασσες, ικανοποιημένοι από την ποιότητα του παιχνιδιού. Αργότερα το παιχνίδι φιλοξενήθηκε στην Amiga, καθώς και στα XT. Ομως ο κάτοχος ενός 386 ή 486 με Super VGA κάρτα γραφικών δεν θα ένιωθε ικανοποιημένος με το Pirates, όσο εθιστικό και αν ήταν. Ετσι η MicroProse βελτίωσε κάπως το Pirates, προσθέτοντας περισσότερα στοιχεία, καλύτερα γραφικά, αλλά και την ανάγκη για upgrade στους 286 κατόχους. Ετσι έχουμε στα χέρια μας το Pirates Gold, το οποίο μας εντυπωσίασε. Ας δούμε όμως το σενάριο αναλυτικότερα. Κατ' αρχήν, μπορείτε να διαλέξετε ανάμεσα σε αρκετές εποχές. Αυτές κυμαίνονται από πολύ δύσκολες έως πολύ εύκολες και είναι οι εξής: The silver empire 1560, The Merchants 1600, The new colonies 1620, War for profit 1640, The Buccaneer heroes 1660, The pirates sunset 1680. Καθεμία έχει τα δικά της χαρακτηριστικά, το σενάριο όμως είναι το ίδιο. Πρέπει να πλουτίσεις με θεμιτά και αθέμιτα μέσα, ώστε να γίνεις αντιβασιλέας των νησιών της Καραϊβικής. Παράλληλα, πρέπει να βρεις τη χαμένη οικογένειά σου και να γίνεις δούκας σε τρεις ή τέσσερις χώρες!!!







Πάντως, για όσους από εσάς δεν γνωρίζετε το Pirates, πρέπει να πω ότι πρόκειται για ένα καθαρόαιμο παιχνίδι στρατηγικής. Σίγουρα είστε λίγοι όσοι δεν το έχετε ακούσει - ο αρχισυντάκτης μας είναι ένας από εσάς. Αυτό το παιδί... όλο Photostyler Excel και adventures. Και μετά σου λέει "ανοικτό μυαλό". Τέλος πάντων, ας μην ξεφεύγω από το θέμα μας.

Ας σχολιάσουμε μερικές από τις χρονολογίες.

STRATEGY

REVIEW

ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΕΣ ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ ΓΙΑ ΟΡΓΑΝΩΤΙΚΑ ΜΥΑΛΑ

Εταιρία
MICROPROSE
Υπολογιστές
IBM ΚΑΙ ΣΥΜΒΑΤΟΙ
Τύπος
Strategy

Από το 1560 μέχρι το 1620 η Καραϊβική ανήκει σχεδόν όλη στους Ισπανούς. Γι' αυτό, αν από τις τέσσερις εθνικότητες διαλέξετε Αγγλους, Γάλλους ή Ολλανδούς, θα τα βρείτε κάπως "σκούρα", οι αμοιβές σας όμως θα είναι μεγάλες. Οι επόμενες εποχές, μέχρι το 1660, δείχνουν την παρακμή των Ισπανών και την ακμή τον υπόλοιπων εθνικοτήτων. Τέλος, το 1680 είναι η εποχή του εμπορίου. Η πειρατεία δεν ευνοείται καθόλου, διότι πολλές γαλέρες περιπολούν τα λιμάνια.

Αρχίζοντας το παιχνίδι, έχετε να κάνετε με 4 επιλογές. Η μία λέει Star a new carreer, η δεύτερη λέει Continue a saved game, η οποία είναι προφανές τι κάνει, η τρίτη λέει Command a famous expedition, η οποία σας κάνει αυτόματα φτασμένο πειρατή και σας αναθέτει μία γνωστή ιστορική αποστολή. Η τέταρτη και τελευταία είναι η Exit to DOS, η οποία σας βγάζει απευθείας στο DOS!

Πάντως, πρέπει να πω ότι οι ιστορικές αποστολές είναι πολύ εθιστικές, καθώς σας αναθέτουν το ρόλο μεγάλων και γνωστών πειρατών όπως



Το... λιτό δωματιάκι σας στο πλοίο.

Morgan, D'Ollonais, Blackbeard και άλλων.

Προχωρώντας τώρα στην αρχή της καριέρας σας, το παιχνίδι σάς βάζει να διαλέξετε μία από τις εποχές. Συμβουλευτείτε το manual για τα υπέρ και τα κατά κάθε εποχής και διαλέξτε μία. Στη συνέχεια, το παιχνίδι σάς λέει να διαλέξετε εθνικότητα, κάτι το οποίο έχει πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα, αναλόγως σε ποια εποχή βρίσκεστε. Υστερα διαλέγετε την ικανότητά σας από τις ακόλουθες: Fencing (ξιφομαχία), Gunnery (ειδικότητα οι κανονιοβολισμοί), Wit and charm (ειδικότητα οι γυναίκες), medicine, το οποίο σας κάνει να ζήσετε λίγο περισσότερο και είναι εξαιρετικά χρήσιμο σε μία εποχή κατά την οποία ο μέσος όρος ηλικίας είναι τα 50. Τέλος, το Navigation, το οποίο κάνει κάθε πλοίο σας άτρωτο στα βράχια και τις ξέρες. Προσωπικά διαλέγω το Wit and charm, διότι αυτό κάνει τη γυναίκα σας (ναι, αν θέλετε, παντρεύεστε) να σας λέει πού βρίσκονται οι διάφοροι θησαυροί. Αυτή πάλι, καθώς είναι κόρη του κυβερνήτη κάποιου λιμανιού, ακούει διάφορα



Απόβαση των ανδρών σας στο εχθρικό πλοίο.

κουτσομπολιά και έτσι σας μεταδίδει πληροφορίες! Μετά από όλα αυτά, διαλέγετε το ονοματάκι σας (κάτι σαν Ριχελογένης) και αλωνίζετε τις επτά θάλασσες! Αμέσως το παιχνίδι σάς ρωτάει κάτι μέσα από το manual και μετά σας βάζει να ξιφομαχήσετε με έναν κακό πειρατή. Αυτή η ξιφομαχία είναι πανεύκολη και είναι μόνο για να σας εισάγει στο κλίμα του παιχνιδιού. Οι υπόλοιπες είναι από εύκολες έως αδύνατες! Ξεκινώντας από κάποιο



Επιλογή της εθνικότητάς σας από τις τέσσερις διαθέσιμες.

λιμάνι, διαπιστώνετε αμέσως ότι τα γραφικά του παιχνιδιού είναι θαυμάσια, αν έχετε βέβαια Super VGA VESA συμβατή. Μην ανησυχείτε αν δεν έχετε κάτι τέτοιο, διότι μπορείτε να παίξετε στην ανάλυση 640x480 αλλά με 16 χρώματα έναντι των 256. Αλλά και πάλι αυτό είναι σχεδόν αδύνατο, καθώς το παιχνίδι έχει 16 drivers που κάνουν emulation των γνωστότερων chipsets. Οι εικόνες που βλέπετε, πάντως, στο τεύχος αυτό είναι Super VGA. Τέλος πάντων, μετά την επίσκεψη στον κυβερνήτη, ο οποίος σας δίνει την άδεια να καταστρέφετε τα πλοία του εχθρού, βγαίνετε από το λιμάνι προς την ανοιχτή Καραϊβική! Εδώ πρέπει να πω ότι, αν δεν διεξάγεται πόλεμος, ο κυβερνήτης δεν σας δίνει κανένα βραβείο και κανέναν έπαινο, αν καταστρέψετε κάποιο πλοίο. Μόνο εν καιρώ πολέμου παίρνετε προαγωγές.

Στη θάλασσα, τώρα, βλέπετε το καραβάκι σας από ψηλά και το οδηγείτε ή με τα βελάκια ή με το mouse. Ο άνεμος επηρεάζει κάθε κίνησή σας και η ταχύτητά σας εξαρτάται από τον τύπο του πλοίου. Μερικά από τα πλοία σας (από ελαφρύτερο και πιο αδύναμο στη μάχη προς βαρύτερο και δυνατότερο) είναι τα εξής: pinnace, sloop, barque, merchantman, cargo hawler, small galleon, fast galleon, heavy galleon, war galleon. Αυτά τα πλοία διαφέρουν ως προς την ταχύτητα, τη δύναμη και τη χωρητικότητα σε άντρες και φορτίο.

Συνεχίζοντας το ταξίδι, αργά ή γρήγορα θα συναντήσετε άλλο ένα πλοίο. Ο παρατηρητής σας θα σας πληροφορήσει για τον τύπο και την εθνικότητά του, ή θα σας πει αν είναι πειρατικό. Μετά έχετε κάποιες επιλογές. Μπορείτε να του επιτεθείτε, να μάθετε νέα από το πλήρωμά του ή να το αποφύγετε. Οι δύο τελευταίες επιλογές δεν έχουν τόσο μεγάλη σημασία, οπότε διαλέγουμε την πρώτη για να περιγράψουμε τη ναυμαχία. Η απεικόνιση δεν αλλάζει, απλώς υπάρχουν κάποιες ενδείξεις για το βαθμό ζημιάς στα δύο πλοία, για τη διεύθυνση του ανέμου και για τον αριθμό των ανδρών που έχει κάθε πλοίο. Αυτό που πρέπει να κάνετε είναι να φέρετε την πλευρά του πλοίου σας να κοιτά προς το εχθρικό. Μετά πυροβολείτε και παρακολουθείτε το αποτέλεσμα. Αν κερδίσετε, τότε μπορείτε ή να βυθίσετε το εχθρικό πλοίο ή να το επανδρώσετε και να το κρατήσετε για να φτιάξετε στόλο. Επιπλέον, τα κανόνια, οι προμήθειες και τα εμπορεύματά του ανήκουν σε εσάς. Αν το πλοίο ήταν εχθρικό, τότε πηγαίνετε στον κυβερνήτη. Εκείνος θα σας δώσει ένα βραβείο - αν είστε σε εμπόλεμη κατάσταση -, η αξία του οποίου εξαρτάται από το κατόρθωμά σας. Οι βαθμοί που μπορείτε να πάρετε είναι Ensign, Captain, Major, Colonel, Admiral, Marquis, Baron, Count, Duke. Φυσικά, για να αποκτήσετε τον τίτλο του δούκα, δεν φτάνει να χτυπάτε εχθρικά πλοία!!! Πρέπει να καταλάβετε μία πόλη και να τοποθετήσετε έναν κυβερνήτη εκεί. Πώς γίνεται αυτό; Μα, με απόβαση. Αν έχετε αρκετούς άντρες, τότε ορμάτε στο εχθρικό φρούριο με τελικό σκοπό, αν φτάσετε μέχρι εκεί, την ξιφομαχία με τον εχθρικό κυβερνήτη. Αν κερδίσετε, η πόλη είναι δική σας! Αν η πόλη έχει και άλλα φρούρια, τότε πριν από την απόβαση αντιμετωπίζετε

ΟΙ ΘΗΣΑΥΡΟΙ



AZTEC



INCA



MAYA



OLMEC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Αξιος απόγονος του πρώτου Pirates. Ελπίζουμε να βγει και Pirates 2, με διατηρημένο φυσικά το gameplay!

ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΗΧΟΣ	80
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΠΛΟΚΗ	90

89%

STRATEGY REVIEW

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ


80386SX ή ανώτερο


595 K της βασικής, ώστε να τρέξει, καθώς και 2 Mbytes RAM


17 Mbytes για τα SVGA γραφικά, ή 10 Mbytes για τα VGA γραφικά


640x480 με 256 χρώματα για SVGA 512 K ή 640x480 με 16 χρώματα για 256 K κάρτα


5 δισκέτες των 1,44

και τα κανόνια του λιμανιού. Δύσκολα πράγματα, αλλά απαραίτητα.

Κάθε φορά που παίρνετε μία προαγωγή, ο κυβερνήτης σάς λέει πού βρίσκεται κάποιος, ο οποίος ξέρει πού βρίσκεται κάποιο μέλος της οικογένειάς σας. Αν τον βρείτε και τον κερδίσετε σε ξιφομαχία, θα σας δώσει ένα χάρτη με την τοποθεσία όπου βρίσκονται ο πατέρας σας, η μητέρα σας ή τα αδέρφια σας. Επίσης, ο κυβερνήτης σας ζητά μία χάρη, για παράδειγμα να παραδώσετε ένα γράμμα σε κάποιο γνωστό του. Σε αντάλλαγμα θα έχετε την αιώνια ευγνωμοσύνη του. Αν είστε πολύ άτακτος, θα σας επικηρύξουν. Τότε τα πράγματα δυσκολεύουν, καθώς όλοι οι κυνηγοί επικηρυγμένων βγαίνουν με τις γαλέρες τους για να σας "κάνουν με τα κρεμμυδάκια". Αν πάλι κατορθώσετε και κερδίσετε κάποιον από αυτούς, θα σας αποκαλύψει την τοποθεσία θησαυρών και, φυσικά, θα σας δώσει το πλοίο του. Ουφ... πολλά έχετε να κάνετε σε αυτό το παιχνίδι. Μετά από ένα μεγάλο ταξίδι, επιστρέφετε σε ένα λιμάνι. Εκεί μπορείτε να επισκευάσετε ένα πλοίο ή να πουλήσετε κάποιο. Μπορείτε να πουλήσετε τη λεία σας και να επισκεφθείτε τον κυβερνήτη. Τέλος, μπορείτε να μοιράσετε τη λεία στο πλήρωμά σας. Εδώ τα πράγματα είναι δύσκολα, γιατί, αν το πλήρωμα δεν πάρει αρκετά, τότε θα γίνει unhappy ή angry και δεν θα βρίσκετε άντρες να επανδρώσουν τα πλοία σας! Οι επιλογές είναι δικές σας... Κάποτε πρέπει να αποσυρθείτε. Αυτό γίνεται όποτε θέλετε εσείς, αλλά καλύτερα είναι να γίνει μέχρι να φτάσετε τα 50. Μετά είναι πολύ δύσκολο να βρείτε άντρες, ενώ θα χάνετε στις πιο πολλές ξιφομαχίες και μάχες. Αφού αποσυρθείτε, μπορείτε να επανέλθετε στο ενεργό καθήκον ή να μπείτε στο hall of fame. Εκεί, πλαισιωμένοι από θαυμάσια γραφικά, θα δείτε τα σημαντικότερα κατορθώματά σας, το πόσο ευτυχισμένοι είστε και μία εικόνα με το επάγγελμα που ακολουθήσατε μετά την απόσυρσή σας. Τέλος, το πρόγραμμα θα σας ενημερώσει για τη φήμη που αφήσατε στην Καραϊβική. Σε γενικές γραμμές, είναι ό,τι ακριβώς περίμενα. Ενα πολύ καλό και σύγχρονο Pirates. Η MicroProse σπάνια κάνει άσχημη δουλειά. Το ατού του παιχνιδιού είναι τα πολύ καλλιτεχνικά γραφικά του. Στα 256 χρώματα είναι φανταστικά, αν και έχει γίνει καλή δουλειά με τις γραμμοσκιάσεις και στα 16χρωμα. Ο ήχος δεν είναι καταπληκτικός και τα εφέ περιορίζονται στα "μπαμ" των κανονιών και τα "κλινγκ" της ξιφομαχίας. Ομως υπάρχουν 20 μουσικά κομμάτια εποχής, τα οποία είναι πολύ καλά. Ο χειρισμός του είναι απλούστατος και το gameplay, όπως θα καταλάβατε, έχει πολύ βάθος και μόλις αρχίσετε δεν θα αφήνετε το mouse ήσυχο...

ΤΑ ΚΑΡΑΒΙΑ ΠΟΥ ΘΑ ΣΥΝΑΝΤΗΣΕΤΕ ΣΤΟ ΔΡΟΜΟ ΣΑΣ


Μπάρκο (Barque)


Fast Galleon


Cargo Fluyt


Φρεγάτα (Frigate)


Γαλλέρα (Galleon)


Εμπορικό


Pinnacle

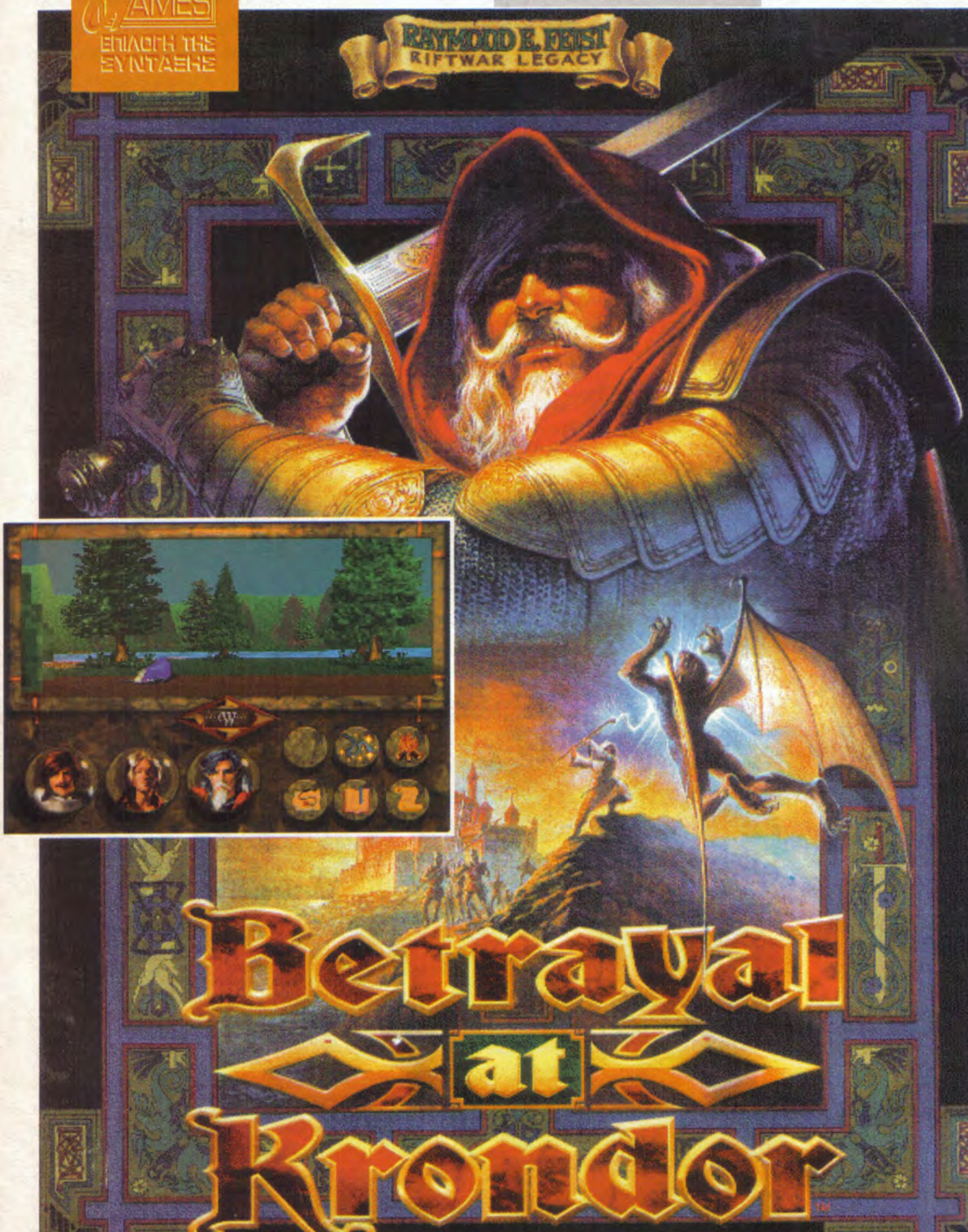

Sloop


War Galleon

ROLE PLAYING GAME

REVIEW

ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟΙ ΚΟΣΜΟΙ ΓΙΑ ΤΟΛΜΗΡΟΥΣ GAMERS



Dynamix: Η εταιρία που έχει δώσει το καλύτερο, και γι' αυτό πολυβραβευμένο, cyberpunk/science fiction adventure όλων των εποχών, το Rise of the Dragon ξαφνικά, αποφασίζει να κυκλοφορήσει ένα RPG και μέσα σ' ένα χρόνο κατορθώνει να παρουσιάσει ένα μικρό τεχνολογικό θαύμα. Ισως το πιο μεγάλο και περίπλοκο, από πλευράς αποστολών, RPG όλων των εποχών. Eνα RPG, το οποίο σε καμία περίπτωση δεν θα το τελειώσετε μέσα σε μία ή δύο εβδομάδες. Ωστόσο, αν το ξεκινήσετε, δεν θα το παρατήσετε για κανένα άλλο.

• του Αντρέα Τσουρινάκη

ROLE PLAYING GAME

REVIEW

ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟΙ ΚΟΣΜΟΙ ΓΙΑ ΤΟΛΜΗΡΟΥΣ GAMERS

Ζητώ προκαταβολικά συγγνώμη από τους αναγνώστες του περιοδικού για δύο θέματα. Το πρώτο αφορά στην καθυστέρηση της παρουσίασής τους. Ομως αυτό δεν εξαρτιόταν από εμένα. Τους τελευταίους μήνες είχε παρουσιαστεί ένα πρόβλημα με μια διπλή αντιπροσώπευση της Sierra/Dynamix στη χώρα μας, με αποτέλεσμα να γίνεται χαμός. Τελικά, το πρόβλημα λύθηκε και επίσημη αντιπρόσωπος είναι πάλι η Greek Software.

Τα πράγματα βρήκαν τον κανονικό τους ρυθμό και εμείς... προγράμματα για παρουσίαση. Το δεύτερο θέμα, για το οποίο ζητώ συγγνώμη, αφορά στο μικρό μέγεθος αυτής της παρουσίασης. Το Betrayal at Krondor άξιζε μιας παρουσίασης τουλάχιστον 7-9 σελίδων του περιοδικού. Δυστυχώς, το πρόγραμμα μας ήρθε την τελευταία στιγμή. Ετσι ή θα παρουσιαζόταν σ' αυτό το τεύχος ή στο επόμενο, κάτι το οποίο φυσικά δεν γινόταν. Ο Raymond E. Feist είναι πασίγνωστος, κυρίως στην Αμερική, ως ένας από τους μεγαλύτερους συγγραφείς βιβλίων φαντασίας (όχι επιστημονικής) όλων των εποχών. Πολυβραβευμένος με τα Silverthon, Prince of Blood κ.ά. Πασίγνωστος για τα Riftwar βιβλία. Ανέλαβε για την Dynamix να φτιάξει ένα σενάριο που εξελίσσεται σαν υπόθεση ακριβώς μετά την τελευταία του νουβέλα.

Ολα συμβαίνουν στη μυθική γη της Midkemia. Η υπόθεση είναι χωρισμένη σε 9 διαφορετικά κεφάλαια, τα οποία είναι τα εξής: 1: INTO A DARK NIGHT, 2: SHADOW OF THE NIGHTHAWKS, 3: THE SRYGLASS AND THE SPIDER, 4: MARKED FOR DEATH, 5: WHEN RIVERS RUN BLOOD, 6: BETRAYAL, 7: THE LONG RIDE, 8: OF LANDS AFAR, 9: MAD GODS RAGE, και έναν επίλογο. Σε κάθε κεφάλαιο πρέπει να κάνεις διαφορετικά πράγματα. Οι χαρακτήρες αλλάζουν και αυτό δίνει μια μοναδική ατμόσφαιρα στο παιχνίδι. Κάθε κεφάλαιο έχει μια βασική αποστολή και δεκάδες δευτερεύουσες. Ολοκληρώνοντας τη βασική αποστολή, τελειώνεις το κεφάλαιο αυτό. Αν όμως θέλεις να εξερευνήσειςόλη την περιπέτεια, να ανεβάσεις τα χαρακτηριστικά των ηρώων σου στο μάξιμουμ, τότε θα πρέπει να ασχοληθείς και με τις δευτερεύουσες αποστολές. Ας δούμε όμως τις βασικές αποστολές. Στην πρώτη, ο Locklear και ο Owyn πρέπει να συνοδέψουν τον Gorath στο Krondor. Στη δεύτερη, ο James και ο Gorath συναντούν τον Owyn στους υπονόμους του Krondor και πρέπει να πάνε στην πόλη Romney, όπου έχουν ραντεβού με ένα απόσπασμα του King Lyam στην Black Sheep Tavern. Στην τρίτη, οι τρεις παραπάνω χαρακτήρες πρέπει να βρουν ποιος/ποιοι ευθύνονται για το θάνατο του βασιλικού αποσπάσματος.

Πρέπει να λύσουν το μυστήριο του spyglass και της spider. Επίσης, πρέπει να βρουν στοιχεία για να πείσουν τον Arutha για τη δράση των Nighthawks στην περιοχή. Στην τέταρτη, οι Owyn και Gorath πρέπει να αποδράσουν από τις φυλακές στο Sar-Sargoth και να βρουν το δρόμο τους νότια από το Teeth. Στην πέμπτη, οι James, Locklear και Patrus πρέπει να βοηθήσουν τον Duke Martin και τον Baron Gabot να προετοιμάσουν μια άμυνα για την επικείμενη επίθεση στο Northwarden.

Στην έκτη, οι Owyn και Gorath πρέπει να βρουν τους Pug και Gamina. Στην έβδομη, οι James, Locklear και Patrus ψάχνουν το Dimwood forest για τα mines. Στην όγδοη, οι Owyn και Gorath ψάχνουν για τους Pug και Gamina σ' έναν εντελώς άγνωστο κόσμο. Στην ένατη και τελευταία, οι Owyn, Gorath και Pug πρέπει να εμποδίσουν τον/τη Makala. Για να το κατορθώσουν, πρέπει να σκοτώσουν τους 6 spellweavers που έφερε ο Tsurani Great One από το Kolewan. Το φινάλε, η τελική μονομαχία, είναι πολύ δύσκολο. Κάθε φορά μπορείς να δεις μια περίληψη του/των προηγούμενων κεφαλαίων, οπότε και βλέπεις μερικές σκηνές και το κείμενο που την αφορούν. Ποτέ δεν μπορείς να δεις τις επόμενες. Το πιο σημαντικό στοιχείο είναι ότι ολόκληρη η περιοχή της Midkemia είναι ανοικτή για το χρήστη. Μπορεί δηλαδή, αν αντέχει, να ταξιδέψει όπου θέλει. Τα κείμενα είναι καταπληκτικά, μόνα τους, δε, σχηματίζουν σε μέγεθος ένα κανονικό βιβλίο. Οι περιγραφές, οι διάλογοι και τα γεγονότα έχουν δοθεί με έναν εκπληκτικό τρόπο από τον Hallford, με τη βοήθεια φυσικά του Feist. Συνολικά, πάντως, αυτό που αποκαλούμε σενάριο είναι κάτι το πραγματικά εκπληκτικό.

Εταιρία
Dynamix
Υπολογιστές
IBM και συμβατοί
Τύπος
3-D graphics, animated adventure RPG
Επίπεδο Δυσκολίας
Μέση/Ανωτέρα



Η εικόνα μιας μάχης.



Μια μάχη σε Auto-mode.


Δείγμα από ένα Inventory.

ROLE PLAYING GAME
REVIEW



Δείγμα αντικειμένων που μπορείς να αγοράσεις σε ένα shop.



Ετοιμαζόμενος να κάνεις ένα spell.



Ενας από τους τύπους που συναντάς.



Μία από τις πόλεις που συναντάς.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του Krondor είναι πολύ ιδιόμορφα. Χρησιμοποιούν τη λεγόμενη "3-space technology" της Dynamix, την οποία η εταιρία χρησιμοποιεί κυρίως στα flight simulators. Συνδυάζει εικόνες polygon και bitmapped, καθώς και digitized προσωπογραφίες. Τα δέντρα και οι χαρακτήρες είναι όλα bitmaps, ενώ η περιοχή (το λεγόμενο terrain) είναι με polygons. Θεωρώ ότι τα γραφικά του δεν είναι από τα πολύ δυνατά στοιχεία της υπόθεσης. Προσωπικά δεν μου αρέσει αυτή η μέθοδος απόδοσης των γραφικών. Θα προτιμούσα, αντί για τις digitized προσωπογραφίες, αντίστοιχες ζωγραφισμένες, μια και έτσι θα ήταν δυνατόν να αποδοθούν πιο ενδιαφέροντα πρόσωπα φανταστικών κόσμων. Η μουσική του και τα διάφορα ηχητικά εφέ είναι κάτι παραπάνω από εκπληκτικά. Υπάρχουν δεκάδες μουσικών θεμάτων, αλλά αυτό που πραγματικά αξίζει να ακούς συνέχεια είναι οι διάφοροι ήχοι, την ημέρα ή τη νύχτα, σε δάσος ή σε άλλες περιοχές (π.χ. υπόνομοι). Είναι πέρα από κάθε φαντασία και περιγραφή. Υπάρχουν μέχρι και φοβεροί ήχοι πουλιών. (Οι παπαγάλοι μου, ακούγοντας τους ήχους αυτούς, νόμιζαν ότι υπάρχουν τριγύρω άλλα πουλιά και τρελαίνονταν στην κυριολεξία στο τιτίβισμα!!!) Εξαιρετική δουλειά. Ο χειρισμός του σίγουρα θα σας παραξενέψει, μια και χρησιμοποιεί ένα πρωτότυπο user-interface. (Δεν μπορεί στο άρθρο αυτό να γίνει λεπτομερής ανάλυση του χειρισμού της περιπέτειας.) Η κίνηση γίνεται με την πυξίδα ή με τα arrow keys. Το μπροστά πηγαίνει εμπρός, το πίσω πηγαίνει πίσω. Το δεξί και το αριστερό σε στρέφουν συνεχώς δεξιά ή αριστερά, δεν υπάρχει δηλαδή οριζόντια πλαϊνή δεξιά ή αριστερή κίνηση, ένα-δύο βήματα στο πλάι, όπως λέμε. Κάνοντας αριστερό κλικ σ' ένα πρόσωπο, βλέπεις το inventory του, ενώ με δεξί κλικ βλέπεις τα χαρακτηριστικά του. Μπορείς, αν θέλεις, να απενεργοποιήσεις κάποια από τα χαρακτηριστικά. (Κάνεις κλικ στη λαβή του σπαθιού. Πολύ χρήσιμο αν θέλεις να αναπτύξεις κάποιο μόνο, αλλά όχι όλα τα χαρακτηριστικά, που έτσι θα ανεβαίνουν πιο εύκολα.) Στο INVENTORY, στο αριστερό μέρος, εμφανίζονται τα όπλα που χρησιμοποιείς (ξίφος, crossbow, πανοπλία) και στο δεξί αυτά που κουβαλάς. Κάνοντας δεξί κλικ σ' ένα αντικείμενο, βλέπεις την περιγραφή του. Ειδικά για τα τρόφιμα που βρίσκεις σε νεκρούς, θα πρέπει να χρησιμοποιείς οπωσδήποτε αυτή τη λειτουργία, γιατί έτσι βλέπεις αν είναι δηλητηριασμένα. Στα όπλα, εκτός των άλλων, βλέπεις αν είναι επισκευάσιμα. Για να ρίξεις ένα αντικείμενο που δεν θέλεις πια, κάνεις αριστερό κλικ σ' αυτό και κοκκινίζει. Τώρα το παίρνεις (πατημένο το πλήκτρο του mouse σ' αυτό) και το ρίχνεις στο σακούλι, το οποίο εμφανίζεται στο κάτω μέρος της οθόνης.

Η περιοχή δράσης φαίνεται στο κυρίως παράθυρο γραφικών. Αν βρίσκεσαι μπροστά σ' ένα σπίτι, κάνεις κλικ στην πόρτα του για να σου ανοίξουν, αν κατοικείται, ή για τα το παραβιάσεις με picklock. Δεν δείχνει όμως να μπαίνεις μέσα σε σπίτια. Αντίστοιχα, όταν φτάσεις σε μια πόλη, δεν δείχνει να μπαίνεις μέσα σ' αυτή. Βλέπεις όμως μια πολύ όμορφη γραφική της απεικόνιση και κινώντας τον κέρσορα του mouse επάνω σ' αυτή, βλέπεις τα διάφορα μέρη που μπορείς να επισκεφθείς, όπως Tavern, Temple, Shop κ.ά. Στην κίνησή σας θα πρέπει να χρησιμοποιείτε συχνά τους δύο χάρτες που έχετε στη διάθεσή σας. Ο πρώτος είναι ο γενικός χάρτης της περιοχής,

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα πρωτότυπο RPG με εκπληκτικό σενάριο, εξαιρετικό σύστημα μονομαχιών που θα σας κρατήσει συντροφιά για πάρα πολλές νύχτες.

ΓΡΑΦΙΚΑ	88
ΗΧΟΣ	94
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	92
ΣΕΝΑΡΙΟ	98
ΔΡΑΣΗ	94

90%

ΧΡΗΣΙΜΑ ΠΛΗΚΤΡΑ

Οταν ταξιδεύεις

- **E** κατασκηνώνεις
- **M** (μία ή δύο φορές). Το γενικό χάρτη ή τη θέα της περιοχής από ψηλά
- **R** ενεργοποιεί ή απενεργοποιεί αντίστοιχα το περπάτημα μόνο επάνω στους δρόμους, όταν όμως βρίσκεσαι ήδη επάνω σ' αυτούς
- **C** χρησιμοποιείς κάποιο spell

Οταν πολεμάς

- **C** κάνεις cast ένα spell
- **S** ρίχνεις με crossbow, αν έχεις
- **F** φεύγεις από τη μάχη
- **D** άμυνα για μια κίνηση
- **V** βλέπεις/εξετάζεις τον αντίπαλό σου
- **A** Auto combat (εξαιρετικά χρήσιμο)

ROLE PLAYING GAME

REVIEW



Ο γενικός χάρτης της περιοχής.



Τα χαρακτηριστικά ενός ήρωα.



Δείγμα των spells που μπορείς να κάνεις.

στον οποίο βλέπετε όλες τις πόλεις και ένα τρίγωνο δείχνει πού ακριβώς βρίσκεστε. Ο δεύτερος δεν είναι ακριβώς χάρτης, αλλά δίνει μια γενική εικόνα της περιοχής στην οποία κινείστε. Σ' αυτό το mode (πολύ χρήσιμο), μπορείτε να κάνετε ZOOM DOWN ή ZOOM UP, για να έχετε μια πιο κοντινή ή πιο μακρινή θέα αντίστοιχα. Διαβάστε προσεκτικά το manual πριν παίξετε. Τα εξηγεί όλα. Για τον ύπνο/κατασκήνωση, τα spells, όλα. Εδώ πρέπει να πούμε δυο λόγια για το περιεχόμενο του πακέτου. Είναι καταπληκτικό. Το manual είναι το κάτι άλλο (88 σελίδες εξαιρετικής ποιότητας), το reference card δε υπέροχο. Και μόνο γι' αυτά αξίζει να έχετε την περιπέτεια αυτή. Τέλος, ο χειρισμός του καθίσταται εύκολος, μόλις εξοικειωθείτε μαζί του. Στην αρχή θα σας φανεί Γολγοθάς, μια και δεν θα έχετε ξαναδεί κάτι παρόμοιο. Στην πορεία όμως τα πάντα γίνονται παιχνιδάκι. Μια συμβουλή: ειδικά στην αρχή της περιπέτειας, πριν από κάθε μάχη, κάντε save και χρησιμοποιήστε συχνά το auto combat mode. Οταν γίνετε δυνατοί, δεν θα τα χρειάζεστε αυτά.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρά του είναι υψηλού επιπέδου. Αντίστοιχης ποιότητας ατμόσφαιρα σπάνια συναντάς. Feist είναι αυτός, ένας και μοναδικός, και τα κείμενά του είναι εκπληκτικής ομορφιάς. Ολα είναι φτιαγμένα στην εντέλεια. Από το πώς πλησιάζετε τους εχθρούς μέχρι το πώς φέρεστε στους πληγωμένους συντρόφους σας. Η δράση του είναι εξαιρετικά πλούσια. Στην αρχή, το επαναλαμβάνω για μια ακόμη φορά, πρέπει να χρησιμοποιείτε συχνά το auto combat mode, αφού κάνετε ένα save πριν από τη μάχη (βλέπετε τους εχθρούς πριν πλησιάσετε). Επειδή οι μάχες αυτές έχουν ισχυρότατο random στοιχείο, νικάτε, αλλά μπορεί κάποιος να πληγωθεί άσχημα, οπότε ξαναπροσπαθήστε κάνοντας restore, μέχρι να έχετε ένα ικανοποιητικό επίπεδο. Εχω ήδη αναφέρει τι θα πρέπει να κάνετε σε γενικές γραμμές σε κάθε αποστολή - κεφάλαιο. Ετσι, στο λίγο χώρο που μας μένει, ας δούμε μερικούς "γρίφους". Στο κεφάλαιο επτά, για να περάσετε τα Goblins που φυλάνε τη γέφυρα χρειάζεστε ένα password. Το password αυτό το βρίσκετε σ' ένα chest, στη NE γωνία του δάσους (ο γρίφος του chest είναι snowflake). Πού είναι η raft machine; Θα τη βρείτε στο κέντρο του δάσους, σε μια περιοχή που περιβάλλεται από ποτάμια και βουνά. Ενα από τα βουνά είναι ψευδαίσθηση, φτιαγμένη από μάγους, για να μη βλέπουν οι εχθροί τους την τοποθεσία της raft machine. Ο καλύτερος τρόπος για να νικήσετε τα Goblins, που φυλάνε τη μηχανή αυτή, είναι να κάνετε το MIND MELT SPELL. Αν δεν το έχετε ήδη, ψάξτε να το βρείτε οπωσδήποτε. Τέλος, πώς θα νικήσετε το Wind Elemental στο κεφάλαιο 8; Σκοτώνεται ΜΟΝΟ με το STRENGTH BRAIN SPELL. Το Betrayal at Krondor είναι όχι απλά ένα πρωτότυπο RPG, αλλά από αυτά που φτιάχτηκαν για να αφήσουν εποχή. Παίξτε το παιχνίδι οπωσδήποτε. ■

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



Θέλει τουλάχιστον 386.



Απαιτεί 590 K της βασικής μνήμης και 1.048.576 bytes expanded μνήμης.



Σκληρό δίσκο, στον οποίο καταλαμβάνει περίπου 15MB χωρίς τα saves. Κάθε save απαιτεί 335 K.



Υποστηρίζει γραφικά VGA στην ανάλυση 320x200 με digitized εικόνες.



Το πακέτο περιέχει 7 δισκέτες των 1.44, ένα εκπληκτικό manual και reference card και μας το έδωσε η Greek Software.

ΟΛΕΣ ΟΙ ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ ΤΩΝ ΓΡΙΦΩΝ ΣΤΑ CHESTS ΦΥΣΙΚΑ, ΜΟΝΟ ΣΤΟ PC GAMES

ADVICE, ALCOHOL, ARROW, ASHES, BARD, BARK, BARROW, BELL, BLADE, BLOOD, BOOK, BOTTLE, BREATH, BRIDGE, BROOM, BUBBLE, BULL, BUTTON, CANDLE, CANE, CARDS, CHEST, COALS, COFFIN, COLTS, DARKNESS, DEATH, DELEKHAN, DICE, DIE, DISPUTE, DRUM, EGGS, EQUALS, EYE TO EYE, EYES, FARRIER, FIRE, FLEAS, FOG, FUTURE, GALLOWS, GAUNLET, GLAMREDHEL, GLOVES, HAIR, HASTE, HOLE, HOLES, HONEY, HORSEMAN, ICICLE, JACKET, KEY, KNOCKER, LAKE, LIFE, MATTRESS, MILK, MIRROR, MOUSER, MUSIC, NAME, NOISE, NOOSE, NOTHING, OCEAN, ONION, ORANGE, OUTSIDE, PADDLE, PATH, PEACE, PLOW, POWER, PRINT, PROMISE, RAIN, RIVER, RUST, SADDLE, SAWDUST, SAWS, SECRET, SHADOW, SHOE, SHOES, SIEVE, SILENCE, SNAIL, SNARES, SNOWFLAKE, SPIDER, SPONGE, SPURS, SQUARE, STAKE, STARS, STOVE, STRANGER, SUNSHINE, SWORD, TABLE, TEMPER, THISTLE, THORN, THOUGHT, TOWEL, TRADE, MARES, TREASURE, TROLLS, VICTORY, WAGON, WALL, WALNUT, WATERFALL, WEARY, WIND, WRONG, YESTERDAY, 0194, 0680, 2132, 4743, 5052, 6478, 7702, 9216, 9995.

ADVENTURE

REVIEW

ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

SHADOW OF THE COMET

Cthulhu!! Κόσμοι πέρα και έξω από τη λογική. Μεταφυσική, παραψυχολογία, η αναζήτηση της ηδονής του τρόμου, το συνεχές βύθισμα στις σκοτεινές δυνάμεις του σύμπαντος, αλλά και του ανθρώπου. Τελευταία, εμφανίστηκε ένα κίνημα γύρω από αυτά, βασισμένο στους πλούσιους "μύθους" της μεσαιωνικής, αλλά και της αρχαίας ιστορίας των λαών της. Και φυσικά, ο χώρος των υπολογιστών δεν μπορούσε να μένει έξω από όλα αυτά.

• του Αντρέα Τσουρινάκη

Είναι η τρίτη "καθαρή" ιστορία που μεταφέρεται στους υπολογιστές, από ό,τι τουλάχιστον ξέρω. Προϋπήρξαν τα HOUND OF THE SHADOW και DAUGHTER OF THE SERPENTS. Κοινό χαρακτηριστικό και των τριών είναι το εκπληκτικό τους σενάριο. Ειδικά στα δύο πρώτα όλοι οι διάλογοι συνολικά αποτελούσαν και αποτελούν ένα πραγματικό έργο τέχνης. Εδώ, όμως, έχουμε να κάνουμε με ένα από τα ιερά τέρατα της κίνησης αυτής.

Θεωρείται ισάξιος του Πόε. Ο λόγος φυσικά για τον περίφημο H.P. Lovecraft, που πέθανε πολύ νέος, μόλις 48 ετών, φτωχός και άσημος. Και όπως γινόταν παλιότερα στις περιπτώσεις αυτές, γνώρισε τη φήμη και τη δόξα μετά θάνατον. Το πιο γνωστό έργο του, αλλά όχι και το καλύτερο, είναι το "Beyond the Walls of Sleep", ένα έργο-σταθμός για τα δεδομένα της εποχής του (αρχές του 1900). Κινηματογραφικές ταινίες γυρίστηκαν τα έργα του: Dunwitch Horroc και Herbert West Reanimator. Είναι όμως ώρα να δούμε αναλυτικά την περιπέτειά μας.

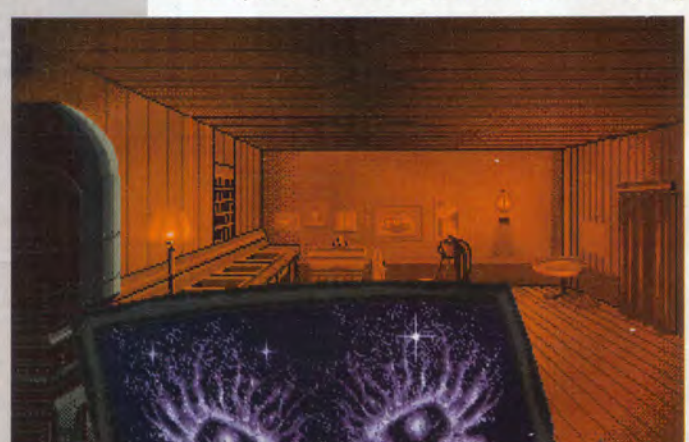
ΣΕΝΑΡΙΟ

1834. Ο λόρδος Boleskine, μελετώντας διάφορα αρχαία χειρόγραφα στο Βρετανικό Μουσείο, μπόρεσε να εντοπίσει ένα μυστικό μέρος όπου τα άστρα, σύμφωνα με φήμες, εμφανίζονται πιο λαμπερά και πολύ κοντινά στη Γη. Πεπεισμένος ότι τα χειρόγραφα αυτά έλεγαν την αλήθεια, ταξίδεψε στη Νέα Αγγλία, όπου και κατόρθωσε να επεξεργαστεί μια σειρά σκίτσων, τα οποία αποδείκνυαν με τον πιο σαφή τρόπο την αλήθεια των αρχαίων αυτών χειρογράφων. Καθώς ο κομήτης Χάλεϊ περνούσε κοντά από τη Γη και ήταν ορατός με γυμνό μάτι, ο λόρδος Boleskine ξαφνικά έχασε τα λογικά του. Τον έφερε πίσω στην πατρίδα του ένας Εγγλέζος και τον έκλεισαν σε ειδική πτέρυγα, για πολύ επικίνδυνους φρενοβλαβείς, του νοσοκομείου St Andrew. Τα γραπτά και τα σκίτσα, τα οποία δημιούργησε κατά τη διάρκεια της παραμονής του στη Νέα Αγγλία, θεωρήθηκαν έργο ενός άρρωστου μυαλού και γρήγορα ξεχάστηκαν.

Εβδομήντα έξι χρόνια αργότερα, ένας νεαρός και θαρραλέος αστρονόμος, ο John Parker (δηλαδή εσύ) προσπαθεί να αποδείξει ότι ο λόρδος



Βλέποντας την ιεροτελεστία.



Η φωτογραφία της μαγικής κίνησης σχηματισμού των πλανητών.

ADVENTURE REVIEW

ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

Boleskine κατά τη διάρκεια της επίσκεψής του στο Coldchester πράγματι ανακάλυψε ένα ασυνήθιστο αστρικό φαινόμενο. Σκοπεύεις να αποδείξεις το αληθές των ισχυρισμών σου με τη βοήθεια μίας φωτογραφικής μηχανής. Δυστυχώς, στην εποχή του λόρδου Boleskine δεν είχε ακόμα εφευρεθεί η φωτογραφική μηχανή, ώστε να βοηθηθεί για την απόδειξη των εκπληκτικών ισχυρισμών του. Πείθεις τον εκδότη των "British Scientific News" να καλύψει τα έξοδά σου, με αντάλλαγμα την αποκλειστικότητα της δουλειάς σου και κυρίως τη δημοσίευση των φωτογραφιών που θα τραβήξεις.

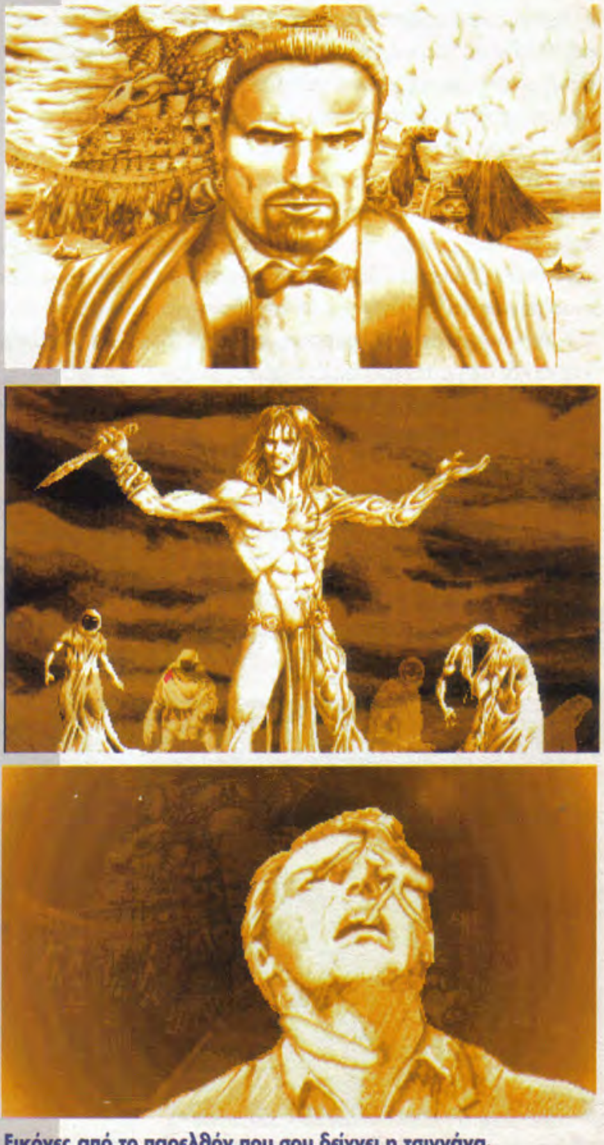
Ετσι, ένα ανοιξιάτικο πρωινό του 1910 φτάνεις στο Coldchester, έχοντας στις αποσκευές σου ένα χάρτη και ένα από τα σχέδια-σκίτσα του Boleskine. Σχεδόν αμέσως, αντιλαμβάνεσαι ότι κάτι δεν πάει καλά στο Coldchester. Μία ατμόσφαιρα τρόμου κυριαρχεί παντού και ξαφνικά βρίσκεσαι σχεδόν ολότελα μόνος σου. Σε τρεις μέρες, νύχτες για την ακρίβεια, ο κομήτης του Χάλεϊ θα ξαναπεράσει κοντά από τη Γη και θα είναι ορατός και με γυμνό μάτι από τους ανθρώπους. Αυτό που ξεκίνησε ως πάθος για τη γνώση και την επιστημονική αναζήτηση της αλήθειας μετατρέπεται σε έναν από τους χειρότερους εφιάλτες, που έχει ζήσει ποτέ άνθρωπος. Το κακό, το διαβολικό που πλανάται στην ατμόσφαιρα της μικρής αυτής κωμόπολης έχει ξυπνήσει για τα καλά. Καμιά ανθρώπινη δύναμη δεν μπορεί να αντισταθεί στις σκοτεινές αυτές δυνάμεις, κανένα ανθρώπινο μυαλό δεν μπορεί να φανταστεί τι πραγματικά κρύβεται πίσω από την τραγική ιστορία του λόρδου Boleskine και τον ερχομό του κομήτη Χάλεϊ.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του SHADOW OF THE COMET ξαφνιάζουν με τους πολύ εντυπωσιακούς χρωματισμούς τους. Εχει γίνει πραγματικά καταπληκτική δουλειά στον τομέα αυτό. Η μουσική του είναι επίσης πολύ καλή, αληθινή απόλαυση. Τα ηχητικά εφέ ξαφνιάζουν και σίγουρα θα εντυπωσιάσουν το χρήστη. Το ασυνήθιστο αυτό adventure, ενώ παίρνει σχεδόν άριστα σε όλους τους τομείς, έχει ένα σημαντικό μειονέκτημα, που αποτελεί δυστυχώς και το πιο ευαίσθητο σημείο των σύγχρονων adventures: το user-interface του.

Τα προβλήματα στο χειρισμό του είναι και πολλά και σημαντικά. Κατ' αρχάς, δεν χρησιμοποιεί καθόλου το mouse, το οποίο είναι πλέον βασικό στοιχείο για την ευκολία της χρήσης του. (Φαντάζεστε ένα adventure της Sierra, με το icon user-interface που χρησιμοποιεί, να λειτουργεί μόνο με τα πλήκτρα;) Αυτό, τέλος πάντων, ξεπερνιέται σχετικά γρήγορα. Εγώ δε προσωπικά, που πιστεύω απόλυτα πως "ό,τι παραπέμπει στο παρελθόν είναι και καλύτερο", δεν αντιμετώπισα πρόβλημα με την έλλειψη του mouse. Το πιο σημαντικό πρόβλημα είναι ότι πάρα πολλοί γρίφοι λειτουργούν με πίεση του χρόνου και τότε το σύστημα χειρισμού δείχνει όλες τις αδυναμίες του, αφού πολλά πράγ-

ΕΤΑΙΡΙΑ
Infogrames
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί
ΤΥΠΟΣ
3-D graphics, animated adventure
ΔΥΣΚΟΛΙΑ
Ανώτερα



Εικόνες από το παρελθόν που σου δείχνει η τσιγγάνα.



Σκοτώνοντας τον Narackamous.



Σκοτώνοντας τον Dagon.

ματα δεν λειτουργούν όπως θα έπρεπε.

Ας πάρουμε όμως τα πράγματα με τη σειρά. Η κίνηση του χαρακτήρα μέσα στην οθόνη γίνεται με τα arrow keys. Ωστόσο, για την πιο γρήγορη κίνησή σου, το πρόγραμμα έχει και ένα χάρτη, που επιτρέπει την αυτόματη κίνηση από ένα μέρος σε ένα άλλο. Ο χάρτης αυτός εμφανίζεται, πατώντας το πλήκτρο M και ισχύει μόνο για μερικές βασικές τοποθεσίες, όπως το λιμάνι, το σπίτι στο οποίο μένεις, το δημαρχείο, το ταχυδρομείο κ.ά. Δεν ισχύει όταν βρίσκεσαι μέσα σε ένα κτίριο και σε μεταφέρει σε ένα μέρος μόνον αφού πρώτα το έχεις δει ή το έχεις επισκεφθεί.

Οι εντολές, με τις οποίες λειτουργεί το πρόγραμμα, είναι οι: TALK (το πλήκτρο T), USE (το πλήκτρο U), GET (το πλήκτρο G), LOOK (το πλήκτρο L), INVENTORY (το πλήκτρο O από το objects), DIARY (το πλήκτρο 1) και το control panel (το πλήκτρο D), που περιέχει τα SAVE/LOAD, το panel για τη μουσική, ήχους, ταχύτητα κειμένου, ταχύτητα παιχνιδιού, drive για τα saves και γλώσσες. Ολα αυτά εμφανίζονται σε ένα ενιαίο icon μενού, πατώντας το πλήκτρο TAB. Τέλος, σημειώστε ότι το P κάνει pause στο παιχνίδι. Οι πιο σημαντικές συνομιλίες και ανακαλύψεις σου καταγράφονται στο diary σου και έτσι μπορείς να ανατρέχεις συνέχεια σε αυτό. Οταν "δεις" ένα αντικείμενο, μία διακεκομμένη γραμμή συνδέει το μάτι σου με το αντικείμενο αυτό. Το ίδιο ισχύει και για το GET. Τα προβλήματα τώρα. Πάρα πολλές φορές, η διακεκομμένη αυτή γραμμή εμφανίζεται μόνον όταν σταθείς σε ένα συγκεκριμένο μέρος ως προς το αντικείμενο!!! Στη "λάθος" θέση σου δεν "βλέπεις" το αντικείμενο αυτό! Επίσης, κάνεις πολλά αντικείμενα USE και δεν γίνεται τίποτα. Κοντεύεις να τρελαθείς, όταν αυτό συμβαίνει, προσπαθώντας να σωθείς από τον εχθρό σου, που σε ακολουθεί σε απόσταση λίγων εκατοστών. Και εδώ φταίει το γεγονός ότι, όταν κάνεις USE, δεν στέκεσαι εκεί ακριβώς που θέλει το πρόγραμμα! Αμα δε πατήσεις στο συγκεκριμένο σημείο, βλέπεις το χαρακτήρα να ενεργοποιεί ξαφνικά την εντολή, για την οποία πριν δεν έκανε τίποτα!

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρά του είναι υποβλητικότατη, αντλεί δε την κύρια δύναμή της από το εξαιρετικό σενάριο της περιπέτειας. Τα πάντα υπάρχουν στις σωστές δόσεις και διαστάσεις: ανθρώπινα πάθη, μεταφυσική, παραψυχολογία, τρόμος, τελετουργίες, εγκλήματα. Η δράση του είναι πάρα πολύ καλή, προσωπικά δε το θεωρώ από τα πολύ δύσκολα adventures.

Μία βασική παράμετρος, που τινάζει στα ύψη το επίπεδο δυσκολίας, είναι το γεγονός ότι οι περισσότεροι γρίφοι λειτουργούν κάτω από πίεση χρόνου, γεγονός που σε συνδυασμό με τα σημαντικά προβλήματα που υ-



Σκοτώνοντας τον Cthulhu.



Σκοτώνοντας τον Yog Sothoth.

ADVENTURE REVIEW

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ


Τρέχει τουλάχιστον σε AT με 16 MHZ.


Θέλει το λιγότερο 560 K της βασικής μνήμης ελεύθερα.


Απαιτεί οπωσδήποτε σκληρό δίσκο, στον οποίο καταλαμβάνει περίπου 8 MB.


Υποστηρίζει γραφικά VGA στην ανάλυση 320x200.


Το πακέτο που είδαμε περιείχε 5 δισκέτες 1.44 και μας το έδωσε η ARCADE.

πάρχουν στο χειρισμό του, το κάνει σε αρκετά σημεία να φαντάζει άλυτο. Γι' αυτό, να σώζετε πολύ συχνά. Οι γρίφοι του στη συντριπτική τους πλειοψηφία είναι πολύ λογικοί, γεγονός που εξισορροπεί κάπως την κατάσταση.

Η ιστορία σε γενικές γραμμές έχει ως εξής: Τέσσερις οικογένειες, οι Arlingtous, οι Hambleton, οι Tyler και οι Coldstone, έχουν έρθει σε επαφή με τους λεγόμενους Great Old Ones, μέσω του Narackamous, ενός πανίσχυρου μάγου. Σε αντάλλαγμα για τη συμβολή στην επιστροφή των Old Ones παίρνουν υγεία και χρήμα. Πρωτεργάτης της ιστορίας αυτής είναι ο Jonas Hambleton, πατέρας των Wilbur και Curtis, ο οποίος ζει ακόμα μέσα στον τάφο-κρύπτη του! Εσύ πρέπει να εξοντώσεις τις τέσσερις αυτές οικογένειες, αλλά και τα μέρη από τα οποία στην κάθε οικογένεια αντλούν δύναμη οι Old Ones. Κατόπιν, με τη βοήθεια του ίδιου του Boleskine (!!!), πρέπει να σκοτώσεις κατά σειρά τους Narackamous, Dagon, Cthulhu και, τέλος, τον πιο φοβερό, αυτόν που είναι άμεσα συνδεδεμένος με το πέρασμα του κομήτη, τον Yog Sothoth. Το πέρασμα του κομήτη ενεργοποιεί μια σειρά αστρικών φαινομένων, που επιτρέπουν την εμφάνιση μίας ειδικής πόρτας-τηλεμεταφοράς στο χρόνο, από την οποία θα επιχειρήσουν να έρθουν οι πανάρχαιες αυτές οντότητες με τις θεϊκές δυνάμεις. Δύο hints μόνο. Για την εμφάνιση των φωτογραφιών χρησιμοποιείς κατά σειρά τα: Metol, Hydroquinone, Potash, Metabisulfite και Sodium Thiosulphate. Οταν κατεβείς στην κρύπτη του Jonas, φτιάξε οπωσδήποτε ένα χάρτη της διαδρομής που ακολουθείς για να φτάσεις σε αυτόν. Οταν τον δεις, άρπαξε αμέσως τα 4 αγαλματάκια και σαν λαγός, με τη βοήθεια του παραπάνω χάρτη, τρέξε αμέσως στην έξοδο. Το παραμικρό λάθος σημαίνει θάνατο και η διαδρομή είναι μεγάλη.


Ενα δείγμα των εξαιρετικών χρωματισμών.


Ο χάρτης που δείχνει πού πρέπει να βάλεις το σημάδι.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας, πλησίασε τους δύο ανθρώπους στην άμαξα. Οταν φτάσεις έξω από το σπίτι που θα μείνεις, στο δήμαρχο πες τις: 2, 2. Μόλις μείνεις μόνος σου στο δωμάτιο, κάνε πρώτα LOOK (L) και μετά GET (G) στο Boleskine's diary πάνω στο κομό-έπιπλο. Κάνε INVENTORY (O) και μετά USE (U) το diary. Το διαβάζεις και αυτόματα καταγράφεται στο notebook σου. Πλησίασε στο τραπέζι-γραφείο στην κάτω-αριστερή μεριά της οθόνης. Κάνε πρώτα LOOK (L) και μετά GET (G) στο telegram. Κάνε INVENTORY (O) και μετά USE (U) το τηλεγράφημα. Και αυτό καταγράφεται στο notebook σου. Βγες από το δωμάτιο και πηγαίνοντας όλο νότια βγες από το σπίτι. Εξω, πήγαινε στη δεξιά-νότια έξοδο (η δεξιά άσπρη γραμμή στο κάτω μέρος της οθόνης) και ξανά μία οθόνη νότια (πάλι στην άσπρη γραμμή στο κάτω μέρος της οθόνης). Είσαι στο κέντρο της πλατείας. Πλησίασε την ηλικιωμένη στο παγκάκι και πάτα το L (LOOK).

Τώρα, πάτα το T (TALK). Κάνε ξανά TALK και πες την 2. Τώρα πήγαινε δύο οθόνες δεξιά, έξω από το νεκροταφείο. Βλέπεις μία γυναίκα. Κάνε LOOK (L). Τώρα, πήγαινε κοντά της και πάτα το T (TALK). Πες την 2. Ξανακάνε TALK. Τη ρωτάς για φωτογραφικές πλάκες και σε πάει στο κατάστημα (General Stone). Απέξω κάνε LOOK (L). Μέσα, πλησίασε τον καταστηματάρχη και κάνε TALK (T). Πρόσεξε ότι ο κουκουλοφορεμένος Hambleton κάθεται για να ακούσει τι θα πεις. Ζητώντας λοιπόν τις πλάκες πες την 2. Βγες από το κατάστημα βόρεια και πήγαινε μία οθόνη αριστερά στο δημαρχείο (Town Hall). Μπες από τη νότια πόρτα. Στο πρώτο δωμάτιο, πήγαινε στην πάνω-αριστερή γωνία και κάνε LOOK (L). Διαβάζεις μία γραφή του ίδιου του Boleskine, που γράφει κάτι για ένα rifle. Μπες στην πόρτα βόρεια. Μόλις ο υπάλληλος καθίσει, πήγαινε μπροστά από το γραφείο του και πάτα το T (TALK). Ξανακάνε TALK (T). Πες τις 1, 2. Η συνέχεια στην οθόνη σας. ■

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Εκπληκτικό σενάριο και γραφικά με εξαιρετικούς χρωματισμούς.

ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΗΧΟΣ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	78
ΣΕΝΑΡΙΟ	96
ΔΡΑΣΗ	90

90%

Ο ΚΟΣΜΟΣ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΑ ΚΟΚΠΙΤ



Η έξαρση που παρουσιάζουν τα car και race simulation συνεχίζεται. Μέχρι στιγμής έχουμε δει μερικά καλά δείγματα (Grand Prix Unlimited) και κάποια εξαιρετικά (Formula One Grand Prix) στο χώρο των αγώνων αυτοκινήτων της Formula Eva. Πρόσφατα κυκλοφόρησαν και τα Bill Elliott's Nascar Challenge και το Car and Driver, το οποίο είναι το μόνο από τους τελευταίους τίτλους που δεν αναπαριστά αγώνες αυτοκινήτου. Στην πραγματικότητα, πρόκειται για μια ιδέα του περιοδικού Car and Driver (ξένη έκδοση), εξ ου και το όνομα του παιχνιδιού. Με ένα ερωτηματολόγιο, το περιοδικό ζήτησε από τους αναγνώστες του να ψηφίσουν τα καλύτερα αυτοκίνητα όλων των εποχών, καθώς και κάποιες "κλασικές" διαδρομές. Ετσι, μετά την ψηφοφορία, επιλέχτηκαν τα εξής αυτοκίνητα: Chevrolet Corvette ZR1, Ferrari F40, Eagle Talon, Toyota MR2, Porsche 959, Shelby Cobra, Ferrari 1957 Testarossa, Lotus Esprit Turbo, Mercedes C11 IMSA Prototype και Lamborghini Countach. Επίσης επιλέχτηκαν 10 πίστες, οι εξής: Monterey Raceway, Dobbs Raceway, San Dumas Mall parking Lot, EA speedway, Oval speedway, Uahomet Drag-strip, New York Highway 97, Arkansas Route 7, California route 1 και Autacross Course. Ολα τα παραπάνω, με τη βοήθεια της Electronic Arts, έγιναν computer game με την ονομασία Car and Driver. Σίγουρα η επιλογή της Electronic Arts δεν ήταν τυχαία, καθώς είχε ήδη μια επιτυχημένη παρουσία στο χώρο του car simulation με το Indianapolis 500. Ετσι το αποτέλεσμα θα είχε σίγουρα επιτυχία.

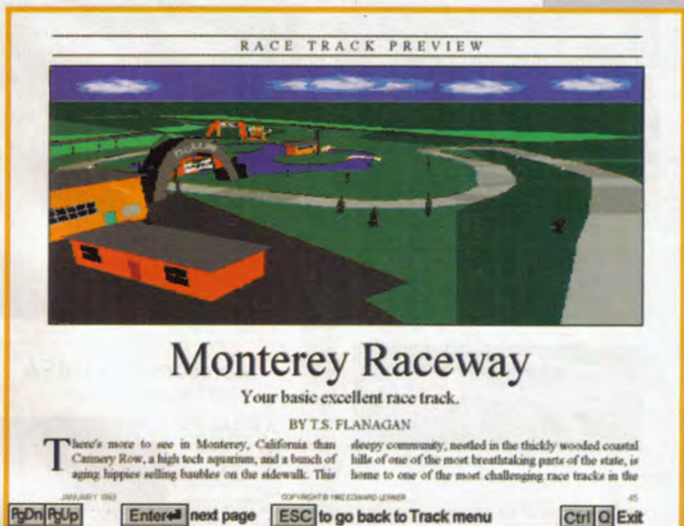
SIMULATION REVIEW

Ο ΚΟΣΜΟΣ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΑ ΚΟΚΠΙΤ

Εταιρία
Electronic Arts
Υπολογιστές
IBM και συμβατοί
Τύπος
Car Simulator

Πραγματικά, έχει γίνει αρκετά καλή δουλειά. Το βασικό περιβάλλον του παιχνιδιού έχει την όψη περιοδικού, δείχνοντάς μας από πού προέρχεται. Και αυτό, γιατί όλα εμφανίζονται με μορφή σελίδας. Μία σελίδα είναι το ευρετήριο των αυτοκινήτων, μία το ευρετήριο των διαδρομών και άλλη το setup του παιχνιδιού. Βέβαια, αφού λέμε ότι μοιάζει πραγματικά με περιοδικό, δεν θα μπορούσε να έχει μόνο τρεις σελίδες. Υπάρχουν πολύ περισσότερες, γιατί για κάθε αυτοκίνητο και διαδρομή υπάρχουν αναλυτικά άρθρα, τεχνικά χαρακτηριστικά και κριτικές όπως ακριβώς έχουν δημοσιευτεί στο περιοδικό. Ετσι έχουμε ένα μεγάλο όγκο πληροφοριών, όπου ειδικά για τα αυτοκίνητα θα βρείτε στοιχεία που δεν είχατε την ευκαιρία να βρείτε πουθενά αλλού.

Φυσικά, για όλα αυτά υπάρχει και το ανάλογο αντίτιμο. Ετσι, ενώ το παιχνίδι χρειάζεται μόνο 3 Mbytes για την εγκατάσταση στο σκληρό δίσκο, εάν θέλετε να βάλετε και όλες αυτές τις επιπλέον πληροφορίες θα χρειαστείτε επιπλέον 4 Mbytes, φτάνοντας δηλαδή στο σύνολο τα 10 Megabytes για την πλήρη εγκατάσταση. Πριν ξεκινήσουμε όμως με κάποιον αγώνα, καλό είναι να ρίξουμε και μια ματιά στο setup του παιχνιδιού, καθώς υπάρχουν πολλά στοιχεία που μπορούμε να ορίσουμε. Στην κατηγορία visual ορίζουμε εάν θα έχουμε Full screen Display, "G" Force Meter, Road Map και Steady Cam. Στο επίπεδο δυσκολίας υπάρχει ειδικός μετρητής από easy έως hard. Επίσης, μπορούμε να ενεργοποιήσουμε τις παραμέτρους Auto shifting, Inderstuctible. Το χρώμα του αυτοκινήτου μπορεί να είναι κόκκινο, μπλε, κίτρινο ή γκρι. Ακόμα διαλέγουμε εάν θα επιτρέπεται το off road driving, εάν θα ακούγεται ο ήχος της μηχανής και τα sound effects και, τέλος, εάν θα ακούμε κάποιο ραδιοφωνικό σταθμό. Αφού ορίσουμε όλα τα παραπάνω, είμαστε έτοιμοι να ξεκινήσουμε μια κούρσα. Το μόνο που πρέπει να κάνουμε είναι να επιλέξουμε ποια διαδρομή (γρήγορη, κλειστή κ.λπ.) ταιριάζει με το ανάλογο αυτοκίνητο. Ετσι, στην Oval Speedway δεν υπάρχει καταλληλότερο αυτοκίνητο από τη Mercedes, ενώ στη Monterey Raceway το ιδανικό είναι μια Porsche 259. Την πρώτη φορά που θα τρέξετε σε μια διαδρομή θα παρατηρήσετε ότι είστε εντελώς μόνοι







Τρείς από τις δημοφιλέστερες πίστες αγώνων.

σας. Δυστυχώς, στο Car and Driver δεν μπορούμε να επιλέξουμε πόσοι και ποιοι θα είναι οι αντίπαλοι, κάτι το οποίο θα του πρόσθετε ιδιαίτερο ενδιαφέρον, μια και θα μπορούσαμε να βάλουμε πολλά διαφορετικά αυτοκίνητα σε μια κούρσα. Αντιθέτως, κάθε φορά που παίζετε μια κούρσα, προσθέτετε ένα αυτοκίνητο μέχρι το μέγιστο αριθμό των τεσσάρων. Αυτά είναι συνήθως της ίδιας μάρκας με το δικό σας αυτοκίνητο, ώστε να υπάρχει δίκαιος ανταγωνισμός. Ωστόσο αυτό δεν ισχύει πάντα, με αποτέλεσμα, εάν δεν τρέχουμε με Mercedes στην Oval πίστα, να μην μπορούμε να βγούμε πρώτοι, αφού τουλάχιστον δύο αυτοκίνητα θα είναι Mercedes. Εάν σε κάποια κούρσα καταφέρουμε να πάρουμε πρώτοι την καρό σημαία του τερματισμού, θα δούμε αυτόματα ένα όμορφο φιλμάκι, με γωνία λήψης από το σημείο τερματισμού, με εμάς να περνάμε τη γραμμή τερματισμού.

Ομως στο Car and Driver υπάρχουν περισσότερες όψεις. Συγκεκριμένα, υπάρχουν 12 διαφορετικές, που αντιστοιχούν στα 12 functions keys. Τα τέσσερα πρώτα αφορούν το view μέσα από το αμάξι, καθώς υπάρχουν Low Resolution με ταμπλό, Low Resolution χωρίς ταμπλό, High Resolution και Default field of view. Οπως θα παρατηρήσατε, η τρίτη επιλογή αναφέρεται ως high resolution. Πραγματικά, στο Car and Driver μπορείτε να τρέξετε το αυτοκίνητο σε εικόνα υψηλής ανάλυσης, χωρίς όμως να έχετε το ταμπλό του αυτοκινήτου. Βέβαια, εδώ τίθεται το ερώτημα πόσο υψηλή είναι αυτή η ανάλυση. Ετσι, ενώ όλα τα μενού του παιχνιδιού είναι σε ανάλυση 640x480, μέσα στην κούρσα περιορίζεται σε

ΤΑ ΔΕΚΑ ΔΗΜΟΦΙΛΕΣΤΕΡΑ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΑ

PORSHE 959





TOYOTA MR2 TURBO





FERRARI F40





LOTUS ESPRIT





LABORGHINI COUNTACH





EAGLE TALON





CHEVROLET CORVETTE





MERCHEDES C11





SIMULATION REVIEW

320x400. Αν και δεν είναι κάτι το εξαιρετικό, σίγουρα είναι καλύτερο από το 320x200. Μερικοί ωστόσο θα επιμένουν στην κλασική ανάλυση, επειδή σε αυτή βλέπετε το ταμπλό του αυτοκινήτου. Οι υπόλοιπες κάμερες είναι οι εξής: Above car, Nearest camera, Finish line, Chase car, Chase helicopter, External driver, Blime Driver and Nearest Drop camera. Είναι σίγουρα η μεγαλύτερη γκάμα από κάμερες που έχουμε δει μέχρι τώρα σε ανάλογο παιχνίδι. Ας δούμε, όμως, κατά πόσο ρεαλιστική είναι η οδήγηση με το Car and Driver. Αν και μέχρι τώρα τα περισσότερα μηνύματα ήταν θετικά, σε ό,τι αφορά την εξομοίωση το παιχνίδι δεν τα καταφέρνει αρκετά καλά. Η αίσθηση της ταχύτητας δεν είναι αυτή που πρέπει, ακόμα και όταν πηγαίνεις με 160 μίλια. Παράλληλα, ενώ όταν οδηγείτε από μέσα αισθάνεστε ότι το αμάξι καταλαμβάνει το 1/2 του πλάτους του δρόμου (όπως και στα Test Driver), όταν δείτε την κούρσα από μια εξωτερική κάμερα, διαπιστώνετε ότι το sprite του αυτοκινήτου είναι μικρότερο απ' ό,τι φανταζόσασταν. Επίσης, πολλές φορές θα βρεθείτε αναποδογυρισμένος, χωρίς να καταλάβετε το γιατί. Σε αυτό το σημείο υπάρχει ένα σοβαρό λάθος, γιατί αυτό συμβαίνει όταν βρεθείτε σε μία απότομη αλλαγή της επιφάνειας του δρόμου. Αυτές οι ανωμαλίες οφείλονται στα πολυγωνικά γραφικά του παιχνιδιού και χρειάζονται για να αναπαραστήσουν τις ανηφόρες και τις κατηφόρες. Το πρόγραμμα όμως τις "μεταφράζει" πιστά, έτσι ώστε να θεωρεί ότι το αμάξι σας βρήκε σε κάποιο ανώμαλο σημείο και εκτινάχθηκε στον αέρα. Δυστυχώς, σε αυτά τα μειονεκτήματα πρέπει να προστεθεί και η μεγάλη δυσκολία που θα συναντήσετε κατά το χειρισμό του αυτοκινήτου με τα πλήκτρα, τα οποία δεν έχουν καθόλου καλή ανταπόκριση. Ωστόσο, με ένα καλό joystick αλλάζουν πολλά πράγματα. Τα γραφικά, όπως είπαμε, είναι πολυγωνικά, όχι ιδιαίτερα γρήγορα και με μέτριο scrolling. Στα ίδια επίπεδα κυμαίνεται και ο ήχος, που είναι ποιότητας Adlib και δεν εκμεταλλεύεται τη SoundBlaster. Ομως, όσα μειονεκτήματα και να έχει ένα παιχνίδι στις παραπάνω κατηγορίες, μπορεί να γνωρίσει επιτυχία εάν διαθέτει ένα καλό gameplay. Στο Car and Driver σίγουρα δεν έχει μεγάλο ενδιαφέρον να τρέχουμε μερικές πίστες με αντίπαλο τον computer, χωρίς κάποιον περαιτέρω σκοπό. Τι θα λέγατε, όμως, εάν παίζατε εναντίον κάποιου φίλου σας; Πραγματικά, το Car and Driver είναι ένα από τα car simulations όπου δύο παίκτες μπορούν να παίξουν ο ένας εναντίον του άλλου, μέσω modem ή σειριακής σύνδεσης δύο υπολογιστών. Αν και το πρόγραμμα, που είναι υπεύθυνο για τη σύνδεση, δεν είναι από τα πιο φιλικά (το τρέχετε από το DOS πριν από το Car and Driver), ωστόσο θα καταφέρετε να κάνετε τη σύνδεση. Αυτή η option συγκαταλέγεται στα θετικά σημεία του παιχνιδιού και είναι ένας από τους λόγους για τους οποίους το αγοράζουν πολλοί. Καταλήγοντας, το Car and Driver σίγουρα δεν είναι ό,τι καλύτερο έχουμε δει μέχρι τώρα στο χώρο. Εχει αρκετά αρνητικά σημεία, αλλά τα δύο από τα θετικά του είναι ικανά να προσελκύσουν πολλούς. Η option για high resolution και η "κόντρα" με ένα φίλο δίνουν άλλη χροιά στο παιχνίδι, το οποίο θα μπορούσε να ήταν καλύτερο, μια και το υπογράφει η Electronic Arts. Παρ' όλα αυτά, οι φίλοι του είδους θα περάσουν αρκετά ευχάριστες ώρες μαζί του, μέχρι τη νέα κυκλοφορία στο χώρο του αυτοκινήτου. ■

SHELBY COBRA





FERRARI 1957

Η FERRARI 1957 TESTAROSSA ΔΕΝ ΥΠΑΡΧΕΙ ΣΑΝ ΕΙΚΟΝΑ ΣΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ



ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ


80286 ή ανώτερο


640 Kbytes


Καταλαμβάνει περίπου 10MB.


Υποστηρίζει γραφικά VGA και SVGA


Το πακέτο περιείχε 4 δισκέτες των 1,44

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Η option για δύο παίκτες είναι το σημαντικότερο ατού του παιχνιδιού, μια και δεν μπορεί να σταθεί αλλιώς στο σκληρό ανταγωνισμό.

ΓΡΑΦΙΚΑ	82
ΗΧΟΣ	76
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	70
ΑΝΤΟΧΗ	88
GAMEPLAY	86

81%

ADVENTURE
REVIEW

ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ



Το Maniac Mansion ήταν το πρώτο adventure της Lucasfilm, πλέον Lucas Arts. Σημείωσε εκπληκτική επιτυχία, λόγω του απίθανου χιούμορ του, αλλά και των διαφορετικών σεναρίων που είχε, ανάλογα με ποιους χαρακτήρες έπαιρνες. Βασικός του δημιουργός είναι ο τρομερός Ron Gilbert, που αργότερα δημιούργησε τα μοναδικά Monkey Island 1 & 2. Η επιστροφή του Ron Gilbert, έστω και ως συνεργάτη, αποτελεί εγγύηση για το τελικό αποτέλεσμα. Τα Monkey Island σάρωσαν τα βραβεία και σημείωσαν εξαιρετικές πωλήσεις. Και δεν αρκέστηκαν σ' αυτό. Εβαλαν μέσα στο adventure, στο δωμάτιο του Ed, ένα παλιό computer, μέσω του οποίου μπορείς να παίξεις όλο το Maniac Mansion 1!!! Ακούγεται - και είναι - φοβερό. Το Maniac Mansion 1 έχει υπέροχους γρίφους, αναπανάληπτο, για την εποχή του, χιούμορ, και διαθέτει την πρωτοτυπία να έχει τουλάχιστον 4 διαφορετικά βασικά σενάρια, στα οποία άλλαζαν οι βασικοί γρίφοι και το φινάλε, ανάλογα με τι χαρακτηριστικά είχαν οι δύο άλλοι βοηθοί-φίλοι του Bernard. Συνολικά λοιπόν έχουμε μια παραγωγή-σταθμό για τα σημερινά δεδομένα. Η LucasArts για μια ακόμη φορά εντυπωσιάζει, δείχνοντας σ' όλους τους ανταγωνιστές της ότι πολύ δύσκολα θα χάσει τα πρωτεία στις προτιμήσεις των χρηστών - πρωτεία που κρατά σταθερά τα τελευταία 2-3 χρόνια.

Η είδηση για την κυκλοφορία του Maniac Mansion 2 έσκασε σαν βόμβα. Ο Ron Gilbert, βασικός του δημιουργός, είχε φύγει πια από την εταιρία, αλλά συνεργάστηκε ξανά μαζί της, μια και αυτός είναι ο δημιουργός των βασικών χαρακτήρων. Το αποτέλεσμα είναι εκπληκτικό. Το χιούμορ του θα έκανε ακόμη και αυτούς τους Μόντι Πάιθονς να σκάσουν από τα γέλια.

• του Αντρέα Τσουρινάκη

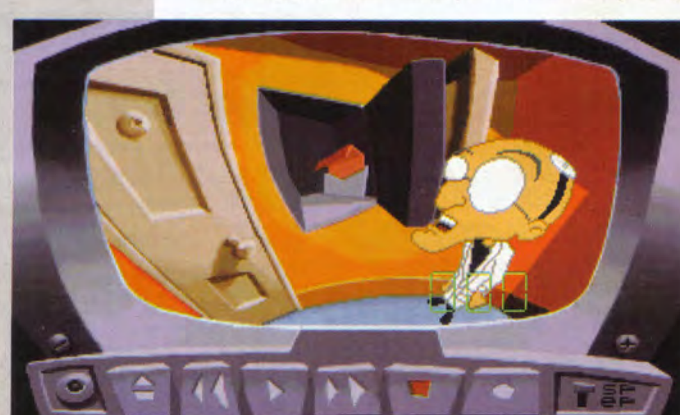
ΣΕΝΑΡΙΟ

Η ιστορία μας ξεκινά, όταν το Purple Tentacle "πίνει" από τα μολυσμένα απόβλητα ενός εργοστασίου. Η μόλυνση επιδρά επάνω του, μεταλλάσσοντάς το, τινάζοντας στα ύψη τη διαβολική του φυσιογνωμία, το σατανικό του μυαλό. Η πρώτη ανατροπή της ιστορίας έρχεται με το γεγονός ότι οι "κακοί" του Maniac Mansion 1 έχουν γίνει πια καλοί, και αυτή τη φορά θέλουν να σώσουν τον κόσμο. Ετσι, ο Fred καταφέρνει να αιχμαλωτίσει τα δύο tentacles, αλλά αυτή τη φορά για το καλό της ανθρωπότητας.

Εσύ φυσικά δεν ξέρεις τίποτα απ' όλα αυτά. Ετσι, όταν παίρνεις ένα γράμμα, με το οποίο πληροφορείσαι για την αιχμαλωσία των tentacles, παίρνεις τους φίλους σου, Hoagie και Laverne, και πηγαίνεις στην έπαυλη του Dr Fred για να τα ελευθερώσεις.



Η περιβόητη Edna στα monitors.



Βιντεοσκοπώντας θα μάθεις το συνδυασμό του χρηματοκιβωτίου.

ADVENTURE

REVIEW

ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

Πραγματικά, τα βρίσκεις δεμένα στο μυστικό εργαστήριο του Dr Fred και χωρίς καμία καθυστέρηση τα λύνεις. Ειρωνεία; Εσύ που πάλεψες για την τιμωρία του Purple Tentacle στο πρώτο, εδώ το ελευθερώνεις, διευκολύνοντάς το όμως πια να βάλει μπροστά τα σχέδιά του για τον έλεγχο όλου του κόσμου! Ο Dr Fred τραβάει φυσικά τα μαλλιά του. Η λύση είναι μία και μπαίνει αμέσως σε εφαρμογή. Με μια πρωτότυπη χρονομηχανή που έχει κατασκευάσει, θα σας στείλει πίσω στο χρόνο, έτσι ώστε να γυρίσετε λίγο πριν τα ελευθερώσετε! Φιλόδοξο σχέδιο, εσείς μπαίνετε στις τουαλέτες-μεταφορείς (συμβολισμός κι αυτός!) και ο Dr Fred βάζει μπροστά το κομπιούτερ-αυτοκίνητο!!! Ελα όμως που, όπως είναι γνωστό, τελικά τίποτα δεν πάει καλά στον Dr Fred και έτσι η χρονομηχανή χαλάει προτού ολοκληρώσετε τη διαδρομή σας μέσα στο χρόνο!!! Αποτέλεσμα; Εσύ, ο Bernard, γυρνάς κατά τύχη στην κανονική σου εποχή. Ο Hoagie πάει 200 χρόνια πίσω, ενώ η Laverne πάει 200 χρόνια μπροστά!!! Σας χωρίζουν λοιπόν 400 χρόνια ανθρώπινης ιστορίας και εξέλιξης. Πώς μπορεί να διορθωθεί το τεράστιο αυτό μπέρδεμα που προέκυψε;

Κατ' αρχάς, πρέπει να βρεις ένα διαμάντι που χρειάζεται για την επαναλειτουργία του αυτοκινήτου-κομπιούτερ. Και μετά οι φίλοι σου θα πρέπει να καταφέρουν να βάλουν μπροστά τις τουαλέτες-μεταφορείς τους. Και φυσικά δεν πρέπει να ξεχνάτε τη βασική σας αποστολή.

Να σταματήσετε πάση θυσία το purple tentacle από την προσπάθειά του να υποτάξει την ανθρωπότητα. Τα πάντα είναι δοσμένα με ένα μοναδικό χιούμορ, που συνδυάζει με έναν απαράμιλλο τρόπο το πνευματώδες χιούμορ με το gang. Σίγουρα, είναι η πιο κωμική περιπέτεια που είδα τον τελευταίο τουλάχιστον χρόνο. Και μόνο την εισαγωγή του να δει κανείς, διαθέτοντας μια

Εταιρία
LucasArts
Υπολογιστές
IBM και συμβατοί
Τύπος
3-D graphic, animated adventure
Επίπεδο Δυσκολίας
Μέση



Επιτέλους γυρνώντας όλοι πίσω.



Ρίχνοντας το ειδικό μελάνι στα γραμματόσημα του WeirdEd.



Λίγο πριν από το φινάλε με το purple tentacle.

κάρτα ήχου με speech, φτάνει για να ξεσπάσει σε γέλια. Φαίνεται ότι οι άνθρωποι της LucasArts έχουν μοναδικό ταλέντο στον τομέα αυτό, μια και όλες τους οι περιπέτειες διακρίνονται για το ιδιαίτερα πνευματώδες χιούμορ τους. Αυτή τη φορά πάντως ξεπερνούν όλα τα όρια. Το Day of the Tentacle σημαίνει κυρίως άφθονο και έξυπνο χιούμορ.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Προσωπικά συμφωνώ απόλυτα με την απόφαση της εταιρίας να αποδώσει τα γραφικά της περιπέτειας από την οπτική των cartoon. Οι χαρακτήρες κάνουν πραγματικά όργια, συμβαίνουν απίθανες καταστάσεις, και εδώ τα cartoon βρίσκονται στο στοιχείο τους. Η μουσική και η ηχητική επένδυση της περιπέτειας είναι εκπληκτικές. Αν παλιότερα είχα γράψει για τα ηχητικά εφέ του Freddy Pharkas, με αρχή τον "εξαερισμό" των αλόγων, εδώ έχουμε μια ανεπανάληπτη εισαγωγή, με φανταστικό speech, που νομίζεις ότι ακούς κάποιο CD. Ειδικά αυτό το "...commando style..." του Bernard θα αφήσει εποχή..Τα ηχητικά εφέ είναι φοβερά. Ακούς ρέψιμο που σε κάνει και παίρνεις δρόμο.

Ο χειρισμός του γίνεται με το κλασικό user-interface της LucasFilm. Η βασική διαφορά με τα προηγούμενα είναι ότι, όταν κάνεις κλικ, μέσω κάποιας εντολής, σε ένα αντικείμενο από το inventory σου, ο pointer τού mouse μετατρέπεται ολόκληρος στη γραφική παράσταση του εν λόγω αντικειμένου. Επιπλέον, στο κάτω δεξιά μέρος της οθόνης, εμφανίζονται τα icons με τα πρόσωπα των δύο διαφορετικών κάθε φορά χαρακτήρων απ' αυτόν που ελέγχεις. Αλλάζεις χαρακτήρα είτε κάνοντας κλικ στο icon-πρόσωπο του χαρακτήρα που επιθυμείς είτε με



Πρέπει να τον ρίξεις από το κρεβάτι για να πάρεις το sweater.



Η εξήγηση της υποτιθέμενης μετάλλαξής σας.

τα πλήκτρα 1-3. Με το F5 εμφανίζεται το ειδικό menu με τα Load/Save/ Quit, ενώ Restart κάνεις με F8. Με το Escape περνάς όλες τις σκηνές κινηματογραφικού χαρακτήρα, με τα [και] ρυθμίζεις την ένταση του ήχου και με τα + και - την ταχύτητα εμφάνισης των κειμένων. Προσέξτε, όμως, γιατί στο παλιό Maniac Mansion (το ενεργοποιείς κάνοντας USE COMPUTER στο δωμάτιο του Ed), η αλλαγή των χαρακτήρων γίνεται με τα πλήκτρα F1 - F3, ενώ Quit (άρα επιστροφή στο Maniac Mansion 2) κάνεις με τα πλήκτρα Alt και X. Εδώ το F5 κάνει πάλι Save/Load, αλλά σώζεις μόνο μία φορά, σε αντίθεση με το Maniac Mansion 2 που έχει 99 θέσεις για σωσίματα.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρά του είναι πάρα πολύ καλή. Τα γραφικά, το σενάριο, το animation, οι διάλογοι, όλα δημιουργούν μία μοναδική ενότητα που βγάζει πολύ και αυθόρμητο γέλιο. Η δράση του είναι πολύ πλούσια. Μετά από πάρα - πάρα πολύ καιρό, συναντώ ένα adventure που χρησιμοποιεί πάρα πολλά αντικείμενα, η χρήση των οποίων δεν είναι καθόλου εύκολη με την πρώτη ματιά. Πρέπει να καταφέρεις να βάλεις μπροστά τις χρονομηχανές των Hoagie και Laverne, να βρεις το διαμάντι που χρειάζεται για το αυτοκίνητο-κομπιούτερ, να φέρεις τους φίλους σου στην κανονική τους εποχή και, φυσικά, να σταματήσεις πάση θυσία το purple tentacle. Ολα αυτά απαιτούν αρκετό χρόνο και πολύ σκέψη για να γίνουν πράξη. Οι δύο εποχές, στις οποίες έχουν μεταφερθεί οι δύο φίλοι σου, εξελίσσονται στο ίδιο μέρος, μέσα και γύρω δηλαδή από τη θρυλική πια έπαυλη. Το τονίζω αυτό γιατί η διαμόρφωση των χώρων είναι σχεδόν η ίδια, με αλλαγμένη φυσικά τη διακόσμησή τους. Οπως και στο πρώτο της σειράς, η συνεργασία των τριών χαρακτήρων είναι απαραίτητη για την ολοκλήρωση της περιπέτειας.

Στο φινάλε, αφού κατορθώσεις να γυρίσουν πίσω οι δύο φίλοι σου, θα λειτουργούν και οι τρεις χαρακτήρες σαν ένας. Την αιτία θα τη διαπιστώσετε παίζοντας την περιπέτεια. Υπάρχουν αρκετές ενδιάμεσες σκηνές "κινηματογραφικού χαρακτήρα", χάρη στις οποίες όχι μόνον η δράση και η εξέλιξή της αποκτούν ευρύτερες διαστάσεις, αλλά και παίρνεις πληθώρα σημαντικών hints για τη δράση που ακολουθεί. Ας δούμε τώρα και μερικούς γρίφους, αν και τα πράγματα δεν είναι καθόλου απλά, μια και οι περισσότεροι γρίφοι απαιτούν μια σύνθετη λειτουργία των χαρακτήρων. Πώς μαθαίνεις το συνδυασμό του χρηματοκιβωτίου του Dr Fred; Πρώτα απ' όλα, θα πρέπει να διώξεις την Edna από το δωμάτιο με τα monitors. Από το δωμάτιο με το στερεοφωνικό, πάρε μία βιντεοκασέτα. Επίσης, θα πρέπει να έχεις πάρει τα decaf, coffe και funnel (χωνί). Κατέβα στο εργαστήριο και δώσε στον Dr Fred λίγο decaf. Κάνε push τον lever. Φύγε και πήγαινε στο δωμάτιο της Edna. Βάλε τη βιντεοκασέτα στο VCR.

Κάνε LOOK στο monitor. Βεβαιώσου ότι ο διακόπτης SP/EP είναι στη θέση SP. Πάτα το Record πλήκτρο, μόλις δεις τον Dr Fred να κλείνει το χρηματοκιβώτιο. Κάνε rewind την ταινία, βάλε το διακόπτη στη θέση EP και ξαναπαίξε την ταινία. Θα δεις τα τρία νούμερα

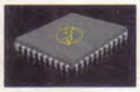


Μόνον έτσι θα βγάλεις τον Dr Fred από τη σοφίτα, όπου τον κρατούν.



Η τρισχαριτωμένη Laverne στον κόσμο των tentacles.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ


80286 ή ανώτερο


Απαιτεί περίπου 570Κ βασικής μνήμης, ή 2MB EMS και 530Κ μνήμης.


Οπωσδήποτε σκληρό δίσκο, στον οποίο καταλαμβάνει περίπου 15 MB.


Υποστηρίζει γραφικά VGA στην ανάλυση 320x200


Το πακέτο περιείχε 6 δισκέτες των 1,44 και μας το έδωσε η Greek Software

του συνδυασμού με τον οποίο ανοίγει το χρηματοκιβώτιο. Κάνε κλικ την εντολή LOOK στο μόνιτορ για να γυρίσεις στην κανονική οθόνη.

Το Day of the Tentacle σίγουρα θα σας γοητεύσει. Είναι εξαιρετικό από κάθε πλευρά, με αιχμή το ανεπανάληπτο χιούμορ του. Τέτοιο adventure έχουμε ίσως και δύο χρόνια να δούμε.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας, κάνε LOOK AT HELP-WANTED SIGN, στο μισάνοιχτο παράθυρο κάτω αριστερά, PICK UP HELP-WANTED SIGN, LOOK AT FLIER ακριβώς στην κάτω αριστερή γωνία της οθόνης, δίπλα στο μισάνοιχτο παράθυρο και PICK UP FLIER. Από το κάτω μέρος του χαλασμένου τηλεφώνου, PICK UP DIME, LOOK AT DIME. Στην πόρτα που γράφει Office, κάνε OPEN DOOR και WALK TO DOOR. Μέσα στο γραφείο LOOK AT SWISS BANKBOOK. Το παίρνεις. Ο Dr Fred δεν έχει δραχμή, LOOK AT FAMILY PHOTOS, πάνω στο γραφείο και OPEN DESK DRAWER, ακριβώς εκεί όπου στέκεσαι. Στο συρτάρι, LOOK AT BOOBOO-B-GONE, PICK UP BOOBOO-B-GONE, LOOK AT PORTRAIT στον τοίχο, OPEN PORTRAIT και βρίσκεις ένα χρηματοκιβώτιο, OPEN SAFE, δεν γίνεται τίποτα. WALK TO DOOR για να βγεις έξω στο χολ. LOOK AT GUM WITH A DIME STUCK IN IT, στο πάτωμα μπροστά στο γραφείο. Προχώρησε λίγο δεξιά και LOOK AT GRANDFATHER CLOCK δίπλα στις σκάλες, OPEN GRANDFATHER CLOCK. Βρίσκεις το μυστικό πέρασμα που οδηγεί στο κρυφό εργαστήριο του Dr Fred.



Πρέπει να δώσεις ένα "exploding cigar" στον George.

Αφού τελειώσει το υπόλοιπο κομμάτι της εκπληκτικής αυτής εισαγωγής, πήγαινε όλο δεξιά. Κάτω από το bulletin board και πίσω από το hamster generator είναι ένα χαρτί (paper), LOOK AT PAPER, TAKE PAPER. Εκτός από τα σχέδια για τη σούπερ μπαταρία του Dr Fred, είναι και το κλείδωμα της περιπέτειας. Δες το αντίστοιχο σχήμα στο νούμερο που αναφέρει, στις σελίδες του manual. Ρυθμίζεις ανάλογα τους 4 κύβους στα αριστερά του σχεδιαγράμματος, καθώς επίσης και το ύψος της στάθμης των δύο υγρών. Ο Dr Fred στέλνει τα σχέδια στον Hoagie, εξηγώντας σας πώς, μέσω των χρονομεταφορών, μπορεί να στέλνει ο ένας στον άλλο διάφορα αντικείμενα. Τώρα πια η περιπέτεια αρχίζει για τα καλά. (Μπορείς να μεταφέρεις αντικείμενα από τον ένα χαρακτήρα στον άλλο, κάνοντας κλικ το εν λόγω αντικείμενο στο icon-πρόσωπο του χαρακτήρα που θέλεις.) Σαν Hoagie τώρα, WALK TO INN, προχώρησε αριστερά, OPEN DOOR, WALK TO DOOR και μπαίνεις μέσα. Τώρα OPEN DOOR, τη διπλή, βόρεια όπως κοιτάς, και WALK TO DOOR. Μέσα, OPEN SWINGING DOOR στο βάθος και WALK TO SWINGING DOOR. Βρίσκεσαι στην κουζίνα.



Αυτό το ομοίωμα ανθρώπου πρέπει να φτιάξεις για να κερδίσεις το διαγωνισμό.

Από την ντουλάπα (;) πίσω σου, PICK UP OIL, PICK UP SPAGHETTI, LOOK AT OIL, LOOK AT SPAGHETTI. Τώρα OPEN DOOR στα δεξιά σου και WALK TO DOOR. Είσαι σε μια αποθήκη. Εδώ PICK UP BUCKET, LOOK AT BUCKET, OPEN CABINET στ' αριστερά. PICK UP BRUSH, LOOK AT BRUSH. Ξανά, WALK TO DOOR και γυρνάς στην κουζίνα. Εδώ USE BUCKET WITH WATER PUMP και γεμίζεις τον κουβά με νερό. WALK TO SWINGING DOOR και LOOK AT FIREPLACE, WALK TO FIREPLACE. Βρίσκεσαι στη στέγη. WALK TO WINDOW στο πιο κοντινό σου.

Η συνέχεια στις οθόνες σας... ❑

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Το Day of the Tentacle στηρίζεται στο καταπληκτικό και ανατρεπτικό του, χιούμορ. Εξαιρετική σύλληψη η καρτουνίστικη απόδοσή του.

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	94
ΓΡΙΦΟΙ	94
ΣΕΝΑΡΙΟ	92
ΔΡΑΣΗ	90

92%

PLAY THE GAME

SVGA AIRWARRIOR

Ο δρόμος του Ace!

Τα flight simulators είναι από τα πλέον αγαπημένα είδη παιχνιδιού, με πολλούς και φανατικούς οπαδούς...

Τα τελευταία χρόνια, κάθε flight simulator που σέβεται τον εαυτό του διαθέτει επιλογή, που επιτρέπει σε δύο ή περισσότερους παίκτες να αντιμετωπίσουν ο ένας τον άλλον, γιατί πώς να το κάνουμε, άλλο να καταρρίπτεις το άψυχο αεροσκάφος που ελέγχει το computer και άλλο να ιδρώνεις να αντιμετωπίσεις τον ΑΠΡΟΒΛΕΠΤΟ αντίπαλο άνθρωπο.

Η Kesmai προχώρησε ένα ακόμα βήμα, ανεβάζοντας την αδρεναλίνη στο έπακρο. Το Airwarrior, το καμάρι της εταιρίας και των βάσεων που το διαθέτουν, είναι η κορυφή των εξομοιωτών πτήσης αυτή τη στιγμή, χάρη σε ένα μοναδικό του χαρακτηριστικό: τη δυνατότητά του να παιχτεί από 40 παίκτες ταυτόχρονα!!! Πώς είναι δυνατόν κάτι τέτοιο; Το παιχνίδι είναι ένας ολοκληρωμένος εξομοιωτής πτήσης, που επιτρέπει όμως τη σύνδεση με μία βάση δεδομένων μέσα από ένα ενσωματωμένο πρόγραμμα επικοινωνίας. Μέσω της database, λοιπόν, που είναι ο καλύτερος τρόπος για να επικοινωνούν όλοι αυτοί οι χρήστες και που φυσικά πρέπει να υποστηρίζεται από την κατασκευάστρια εταιρία, το πρόγραμμα ανταλλάσσει δεδομένα με τα προγράμματα των υπόλοιπων παικτών και το αποτέλεσμα είναι χωρίς υπερβολή εκπληκτικό. Χρησιμοποιούνται αεροπλάνα του Β' Παγκόσμιου Πολέμου, που πραγματικά αναδεικνύουν τον καλύτερο πιλότο, καθώς δεν κυκλοφορούν πύραυλοι "fire and forget". Το παιχνίδι κυκλοφορεί σε δύο εκδόσεις, τη shareware και την SVGA, από τις οποίες η δεύτερη είναι βέβαια πολύ αισθητά βελτιωμένη! Μπορεί να παιχτεί και σαν single user και σαν multi user, ενώ στην SVGA υπάρχει ειδική επιλογή για να παίζουν δύο αντίπαλοι head to head. Τη shareware έκδοση θα τη βρείτε στην CompuLink, ενώ η SVGA κυκλοφορεί στα computer shops στην τιμή των περίπου 10.000 δρχ. Το SVGA Airwarrior δεν είναι απλώς μία έκδοση του παιχνιδιού με καλύτερα γραφικά, αλλά προσφέρει αυξημένες δυνατότητες και συνεπώς σημαντικά πλεονεκτήματα στον πιλότο. Δεν είναι τυχαίο ότι το 90% των Aces του παιχνιδιού είναι χρήστες IBM συμβατών. Το να έχει κανείς το παιχνίδι, δεν σημαίνει απαραίτητα ότι θα είναι σε θέση να αντιμετωπίσει ακόμη και ένα μέτριο παίκτη στον αέρα του Airwarrior. Το "παίκτης" μάλιστα πολλές φορές δείχνει "λίγο", για να περιγράψει τις ικανότητες, που έχουν αναπτύξει πολλοί στη διακυβέρνηση του αεροσκάφους τους. Αν ένας πραγματικός Ace μπει στην ουρά σας με όμοιο ή καλύτερο αεροπλάνο, το πιθανότερο είναι πως δεν θα τον δείτε να φεύγει ποτέ από εκεί. (Μάλλον εσείς θα "φύγετε" πρώτοι!) Πώς τα καταφέρνει, όμως, θα πείτε... Εδώ έρχεται το PC Master να σας βοηθήσει να σταθείτε αξιοπρεπώς στον ουρανό ...

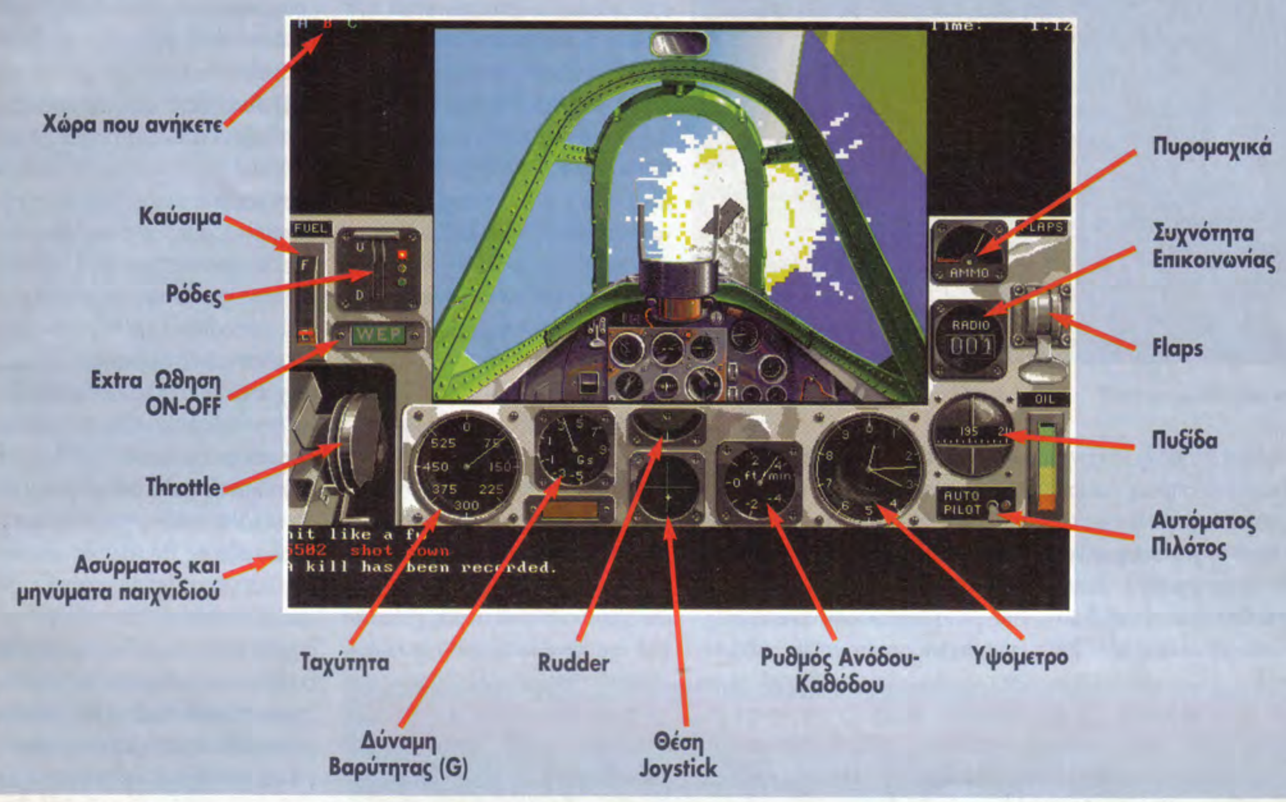
CONFIGURATION

Οι απαιτήσεις, που έχει το SVGA Airwarrior σε Hardware, είναι 386 και άνω, Super VGA με τουλάχιστον 512K και 17 Mbytes στο σκληρό σας δίσκο. Υποστηρίζονται επίσης οι Sound-Blaster και Sound Blaster Pro και φυσικά ένα modem, εφόσον θέλετε να δείτε την πραγματική διάσταση του παιχνιδιού. Εδώ υποστηρίζονται οι ταχύτητες από 1..200 έως 9600 baud, αλλά η μεγαλύτερη ταχύτητα δεν προσφέρει τίποτα ουσιαστικό. Τα 1200 baud είναι υπεραρκετά. Αν



Εντυπωσιακά στιγμιότυπα από εξωτερική άποψη.

ΤΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ



διαθέτετε αυτόν τον εξοπλισμό, το καλύτερο που μπορείτε να κάνετε είναι να αγοράσετε ένα ΑΝΑΛΟΓΙΚΟ joystick. Η ευκολία χειρισμού είναι ασύγκριτη, σε σχέση με το ποντίκι. Θυμηθείτε ότι υπάρχουν βετεράνοι, που έχουν ειδικά αναλογικά joysticks για flight simulators, τα οποία έχουν επάνω extra κουμπιά και διακόπτες, ώστε να ελέγχουν με αυτά όσο το δυνατόν περισσότερα όργανα του σκάφους τους. Αν έχετε τη δυνατότητα για κάτι τέτοιο, ΠΑΡΤΕ ΤΟ. Θα κάνει τη ζωή σας πολύ ευκολότερη.

ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ

Η SVGA έκδοση έχει πολύ βελτιωμένο practice mode. Η εκτεταμένη χρήση του είναι επιβεβλημένη, αν φιλοδοξείτε να μην αρχίσετε την καριέρα σας ως πιλότος με μερικές αγορές οικοπέδων! Με άλλα λόγια, προτού ξεκινήσετε να παίζετέ με αντίπαλους ανθρώπους, θα πρέπει να έχετε εμπεδώσει την απογείωση και την προσγείωση σε αεροδρόμια και αεροπλανοφόρα και να έχετε εξοικειωθεί με τους βασικούς τουλάχιστον ελιγμούς. Κάθε αεροπλάνο έχει διαφορετική συμπεριφορά και θα χρειαστεί να μάθετε τα όριά του (π.χ. ποια είναι η ελάχιστη ταχύτητα, με την οποία μπορεί το συγκεκριμένο αεροπλάνο να εκτελέσει ένα loop και πόσο χρόνο θα του πάρει). Επίσης, μπορείτε να σηκώσετε έως 4 αεροπλάνα εκτός από το δικό σας, τα οποία θα ελέγχει ο υπολογιστής. Προπονηθείτε καλά με αντιπάλους αυτά τα robots, όπως τα αποκαλούν οι πιλότοι του Airwarrior, γιατί αν δεν μπορείτε εύκολα να καταρρίψετε αυτά, τότε δεν έχετε καμιά τύχη με αντιπάλους, έστω και μέτριους, ανθρώπους. Τα robots εκτελούν βασικούς ελιγμούς με αρκετά ήρεμο τρόπο, σε σχέση με τους ανθρώπους που πετάνε συνήθως το σκάφος τους στα όριά του. Αρχικά, καθορίστε να απογειώνεται ένα φιλικό και ένα εχθρικό αεροπλάνο. Οταν πλέον θα καταρρίπτετε εύκολα τον εχθρό, καθορίστε να σηκώνεται μόνο ένα εχθρικό αεροπλάνο, κατόπιν δύο εχθρικά και συνεχίστε, μέχρι να βρεθείτε σε θέση να αντιμετωπίσετε τέσσερα εχθρικά αεροπλάνα. Δοκιμάστε για αντιπάλους αεροπλάνα διαφορετικών τύπων, ώστε να μάθετε να αξιοποιείτε τα σημεία υπεροχής του αεροπλάνου σας και να εκμεταλλεύεστε τις αδυναμίες των αντιπάλων σας.

FILM

Το Airwarrior παρέχει τη δυνατότητα να γράψετε σε film στιγμιότυπα από τις μάχες σας. Στους κόμβους υποστήριξης (στην Ελλάδα την αποκλειστικότητα έχει η CompuLink) μπορείτε να βρείτε εκπαιδευτικά films, τα οποία θα σας δείξουν πώς ακριβώς θα χειριστείτε το joystick, για να καταφέρετε να κάνετε τις πολύπλοκες μανούβρες. Για το σκοπό αυτό, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το όργανο στο κάτω μέρος της οθόνης, το οποίο δείχνει την ακριβή θέση του joystick. Επίσης, μπορείτε να δείτε πού ακριβώς πρέπει να σημαδέψετε, για να ανατινάξετε το αντίπαλο σκάφος. Το σημαντικότερο, όμως, είναι ότι, σε οποιαδήποτε φάση του film που βλέπετε, μπορείτε να αναλάβετε τον έλεγχο του αεροπλάνου σας και να παίξετε πάλι εκείνη τη σκηνή, δίνοντάς της ενδεχομένως μία διαφορετική εξέλιξη! Αυτό το στοιχείο μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε, για να βελτιωθείτε σε ένα συγκεκριμένο τομέα του παιχνιδιού, για παράδειγμα αν έχετε ένα film, όπου ο αντίπαλός σας ξέφυγε κάνοντας ένα συγκεκριμένο



Τι κάνουν τα πολυβόλα του fw!!!

ελιγμό, μπορείτε να παίξετε ξανά και ξανά εκείνο το σημείο, ώσπου να βρείτε με ποιον τρόπο αντιμετωπίζεται. Αν αυτό το χαρακτηριστικό συνδυαστεί με το practice mode, θα διαπιστώσετε θεαματική βελτίωση των ικανοτήτων σας σε πολύ μικρό χρονικό διάστημα. Αν διαθέτετε χώρο στο σκληρό σας δίσκο, κρατήστε films, όπου ο αντίπαλος εκτελεί κάθε ελιγμό. Να κρατάτε πάντοτε films από τις μονομαχίες σας με ισχυρότερους αντιπάλους. Ετσι, θα μπορέσετε να καταλάβετε πώς σας ξεφεύγει ο αντίπαλος ή γιατί δεν μπορείτε να του ξεφύγετε εσείς. Για καλύτερη κατανόηση των films, χρησιμοποιήστε την external view (πλήκτρο n). Μπορείτε να τραβήξετε film αρκετών λεπτών και όταν θελήσετε, να ξαναδείτε μόνο ένα συγκεκριμένο σημείο του με την εντολή seek. Επίσης, μπορείτε να επιταχύνετε ή να επιβραδύνετε την ταχύτητα στο film, ώστε να προλάβετε να καταλάβετε τι συμβαίνει ή να προσπεράσετε ένα νεκρό διάστημα.

FIGHTING STYLES AND SKILLS

Ο αξιόμαχος πιλότος του Airwarrior έχει αναπτύξει ορισμένες ικανότητες σε μεγάλο βαθμό και ξέρει να φέρνει τη μάχη στα μέτρα του και στα μέτρα του αεροπλάνου του. Τα ατού των Aces ,εναντίον των πιλότων που δεν ανήκουν στην κατηγορία "θύμα" (αυτοί που πετάνε χωρίς καν να έχουν κάνει practice), είναι:

1) Ακρίβεια στη σκόπευση. Ο πιλότος, που έχει ακρίβεια στη σκόπευση, πλεονεκτεί σημαντικά στον ουρανό. Ακόμη και αν έχετε wingman, ένας πιλότος αρκεί να βρεθεί πίσω σας για 10-15 δευτερόλεπτα για να σας καταρρίψει, αν έχει αεροπλάνο με ισχυρά όπλα και είναι καλός σκοπευτής. Σε αυτό το χρόνο δύσκολα θα προλάβει να σας σώσει κανείς, όσο κοντά σας και αν βρίσκεται! Το να σημαδεύει κανείς καλά δεν είναι και τόσο εύκολη υπόθεση: το Airwarrior υπολογίζει τις θέσεις των αντιπάλων και για να χτυπήσετε κάποιον, πρέπει οι σφαίρες σας να είναι στο σημείο α, π.χ., την ίδια στιγμή που θα είναι και αυτός εκεί! Αν επιτίθεστε σε κάποιον από ψηλά και πίσω για παράδειγμα (η καλύτερη θέση για να τον ρίξετε), θα πρέπει να πυροβολήσετε λίγο μπροστά από εκεί που βλέπετε το αεροπλάνο του. Πρέπει να υπολογίσετε σε μεγάλες αποστάσεις και να μαντέψετε τη θέση του μετά από τόσο χρόνο, όσο κάνουν οι σφαίρες να διανύσουν την απόσταση που σας χωρίζει. Αυτό μπορεί να είναι απλό, αν σημαδεύετε κάποιον από πίσω σε απόσταση 400-200 μέτρων, αλλά είναι πολύ μεγάλη υπόθεση και μεγάλο πλεονέκτημα να είναι σε θέση κανείς να καταφέρει μία ριπή σε έναν αντίπαλο, που πλησιάζει πάνω του από διαφορετικό ύψος, ενώ η ταχύτητα και των δύο είναι πάνω από 300 knots (κόμβους) και ενώ η απόστασή τους τη στιγμή που πυροβολεί είναι 1.400 μέτρα. (Σε αυτήν την απόσταση, το εχθρικό σκάφος μοιάζει με τελεία! Οποιος πετύχει τέτοια βολή, είναι ή πολύ τυχερός ή άψογος σκοπευτής.)

2) Ικανότητα σχεδιασμού πτήσης. Συχνά, καλοί πιλότοι καταρρίπτονται, επειδή έμειναν είτε

ΟΡΓΑΝΑ ΑΕΡΟΣΚΑΦΟΥΣ

Τα κύρια όργανα του αεροσκάφους σας (που θα πρέπει να παίζετε στα δάχτυλα) είναι τα flaps, το rudder, ο αυτόματος πιλότος και το throttle. Το καθένα από αυτά έχει χρησιμότητα σε συγκεκριμένους τομείς της πτήσης και μπορεί να αποδειχτεί πολύ χρήσιμο, η κακή του χρήση όμως σας καθιστά ευάλωτο.

1) Τα flaps. Είναι πολύ χρήσιμα κατά την απογείωση και την προσγείωση, καθώς στη μεν απογείωση βοηθούν το αεροπλάνο να σηκωθεί με πιο μικρή ταχύτητα και πιο απότομα, ενώ στην προσγείωση διατηρούν την ταχύτητα σε μικρές σχετικά τιμές και σας βοηθούν να σηκώσετε το αεροπλάνο, αν κατεβαίνει με μεγάλη γωνία. Μέσα στη μάχη τα flaps μπορούν να φανούν χρήσιμα, ώστε να κάνετε κάποιον ελιγμό πιο απότομα, ΑΛΛΑ δεν πρέπει να τα χρησιμοποιείτε υπερβολικά ή σε μικρό ύψος, γιατί μειώνουν πολύ την ταχύτητά σας. Ειδικά αν βρίσκεστε σε μικρό ύψος, είστε ευάλωτος σε επιθέσεις, καθώς δεν μπορείτε να εκτελέσετε ελιγμούς, που απαιτούν μεγάλη ταχύτητα και δεν μπορείτε να αποκτήσετε εύκολα ταχύτητα.

2) Το rudder. Πρόκειται για το flap της ουράς, που βρίσκεται σε κάθετη θέση, σε σχέση με αυτά των φτερών. Χρησιμοποιείται για να επιταχύνει τις στροφές σας ή σε συνδυασμό με τον αυτόματο πιλότο, για να δώσει μικροστροφές ακριβείας (πολύ χρήσιμο για προσγειώσεις και βομβαρδισμούς). Με το rudder γίνονται επίσης μερικοί από τους δυσκολότερους ελιγμούς ακριβείας. Η διαφορά των πολύ καλών πιλότων από τους Aces εντοπίζεται στη δυνατότητα αξιοποίησης του rudder.

3) Αυτόματος πιλότος. Διατηρεί την πορεία σας παράλληλα προς την επιφάνεια του εδάφους ή της θάλασσας. Είναι πολύ χρήσιμος στους βομβαρδισμούς και στις προσγειώσεις, σε συνδυασμό με το rudder. Επιπλέον, βοηθάει να μη χάνετε ταχύτητα, με μικροδιορθώσεις της πορείας και μπορείτε, αν είστε αρχάριος και βλέπετε το έδαφος να πλησιάζει επικίνδυνα, να τον θέσετε σε λειτουργία και να σας βγάλει από τη δύσκολη θέση, με τον καλύτερο δυνατό τρόπο

4) Το throttle. Ελέγχει την ποσότητα του καυσίμου, που θα πηγαίνει στον κινητήρα σας, κάτι σαν το γκάζι του αυτοκινήτου. Ευρύτερα χρησιμοποιούμενο στα jets, σας βοηθάει να ελέγχετε την ταχύτητά σας και μέσω αυτής και την ευελιξία σας. Υπάρχει επίσης στα περισσότερα ελικοφόρα μία μικρή δεξαμενή με ειδικό καύσιμο, που σας δίνει επιπλέον ώθηση, όποτε την χρειαστείτε. Ο σωστός χειρισμός του απαιτεί αρκετή εμπειρία και οι περισσότεροι νέοι πιλότοι απλώς το ξεχνάνε στο τέρμα. Εκτός από αυτά τα όργανα, κοιτάτε συχνά τις ενδείξεις των οργάνων, που μετρούν το ύψος και τα G. Δεν θα θέλατε να βρεθείτε πολύ χαμηλά για ευνόητους λόγους και αν έχετε πολλά G, αυτό σημαίνει ότι σκορπάτε την ενέργειά σας.

από καύσιμα είτε από σφαίρες. Η σωστή στρατηγική είναι να υπολογίζει κανείς ακριβώς τι θα του χρειαστεί και τι έχει στη διάθεσή του, αφήνοντας και κάποιο περιθώριο ανάγκης. Ενας καλός σχεδιασμός πτήσης είναι να πάρει κανείς όσα καύσιμα του είναι απαραίτητα. (Με γεμάτες δεξαμενές μπορείτε να πετάτε πάνω από τρεις ώρες, αρκεί να είστε μόνος σας στον αέρα, γιατί με τόσο φορτωμένο αεροπλάνο είστε υπερβολικά δυσκίνητος. Συνήθως, αρκεί ένα 15%. Αν η αερομαχία γίνεται κοντά σας, θα σας τελειώσουν οι σφαίρες πολύ πριν εξαντληθούν αυτά τα καύσιμα.) Εκτός από αυτό, θα πρέπει να κάνετε κάποια οικονομία στις σφαίρες, πυροβολώντας με ακρίβεια και αποφεύγοντας να κρατάτε το fire πατημένο πάνω από ένα δευτερόλεπτο, εκτός και αν έχετε τον αντίπαλο σε τέτοια θέση, ώστε όλες οι βολές να πετυχαίνουν το στόχο. Τέλος, όταν αποχωρείτε από τη μάχη, θα πρέπει να φροντίσετε να έχετε αρκετά καύσιμα για να πάτε σε αεροδρόμιο με αντιαεροπορικά πυροβόλα, που θα σας προσφέρουν κάλυψη, και να έχετε φυλάξει κάποιες σφαίρες για να υπερασπιστείτε τον εαυτό σας, σε περίπτωση που σας ακολουθήσει κάποιος με ταχύτερο αεροπλάνο. Πιλότος που ακολούθησε όλες τις παραπάνω συμβουλές, προσγείωσε με ασφάλεια αεροπλάνο μετά από 9 καταρρίψεις αντίπαλων σκαφών, ενώ είχε πάρει 15% καύσιμα.

3) Καλή αίσθηση και γνώση του χώρου και της θέσης του αντιπάλου. Ενα από τα πρώτα πράγματα, που πρέπει να μάθετε, είναι να μη χάνετε τον αντίπαλο από τα μάτια σας. Πρέπει να είστε σε θέση να πετάξετε, κοιτώντας προς οποιαδήποτε κατεύθυνση και μάλιστα να κάνετε και τις απαιτούμενες αλλαγές πορείας. Για παράδειγμα, όταν βλέπετε κάποιον από την up view (πλήκτρο 5) να πηγαίνει προς το κάτω μέρος της οθόνης, αυτό σημαίνει ότι έρχεται στο στόχαστρό σας. Χρησιμοποιείτε όλα τα views (πολλοί πιλότοι δεν βλέπουν ποτέ κάποιον που πλησιάζει από πάνω, πίσω και δεξιά π.χ., ενώ υπάρχει αντίστοιχο view.) Πάντα να ξέρετε τι υπάρχει πίσω σας!

4) Γνώση των αεροπλάνων. Οι ικανοί πιλότοι έχουν συνήθως καταλήξει στο σκάφος που χρησιμοποιούν, αφού πρώτα δοκιμάσουν όλα τα αεροσκάφη. Ενας πιλότος που γνωρίζει τα υπέρ και τα κατά όλων των αεροπλάνων, επιλέγει εκείνο το στιλ μάχης, στο οποίο προβάλλονται τα δυνατά του σημεία και καλύπτονται οι αδυναμίες του. Ενας πιλότος με fw190, αντιμέτωπος για παράδειγμα με spitfires, θα ανέβει σε πολύ μεγάλο ύψος πολύ πιο γρήγορα από τους αντιπάλους του και από εκεί ψηλά θα τους επιτίθεται και θα φεύγει με μεγάλη ταχύτητα. Ανάλογα με το αεροπλάνο σας, το ύψος σας και τα αεροπλάνα των αντιπάλων επιλέγετε το κατάλληλο για σας στιλ μάχης.

Τα βασικά στιλ μάχης είναι:

1) Stallfighting: Μάχη με μικρές ταχύτητες και πολύ απότομες μεταβολές πορείας. Γίνεται συνήθως σε μικρό ύψος και οι έμπειροι πιλότοι εκμεταλλεύονται δεόντως το έδαφος και τα βουνά (!), καθώς και το rudder. Το μειονέκτημά του είναι ότι, αν εμπλακεί κάποιος που θα έρθει από ψηλά, οι αντίπαλοι είναι στο έλεός του, καθώς δεν έχουν τη δυνατότητα να πάρουν ύψος ούτε και να σημαδέψουν τον αντίπαλο που είναι από πάνω τους, γιατί δεν έχουν αρκετή ταχύτητα για να σηκώσουν τη μύτη του αεροπλάνου.

2) Dogfighting: Το συνηθισμένο στιλ μάχης σε αρκετά μεγάλο ύψος, με πολλούς ελιγμούς. Ευνοούνται τα πιο ευέλικτα αεροσκάφη. 3) Boom and zoom: Μάχη με περάσματα από μία περιοχή όπου βρίσκονται αντίπαλοι με μεγάλη ταχύτητα, η οποία χρησιμεύει ώστε να μην μπορούν οι αντίπαλοι να σε χτυπήσουν, γιατί μέχρι να γυρίσουν προς εσένα έχεις βγει από την εμβέλεια των όπλων τους. Το αγαπημένο στιλ μάχης των Aces. Γίνεται σε πολύ μεγάλα ύψη και ευνοούνται όσοι έχουν ισχυρά αεροσκάφη με δυνατά πολυβόλα και ξέρουν πολύ καλό σημάδι. Πλεονεκτήματα πολλά: είναι ο πιο ασφαλής τρόπος μάχης... πολύ δύσκολα θα δεχτείτε μία ολόκληρη ριπή. Επίσης, σας δίνει τη δυνατότητα να αποσυρθείτε με ταχύτητα λόγω ύψους. Μειονεκτήματα: μεγάλη κατανάλωση σε καύσιμα και πυρομαχικά, αν δεν είστε προπονημένος βαράτε... μπεκάτσες.



Πάντα σημαδεύετε ΜΠΡΟΣΤΑ από το στόχο.

MANUAL

Ισως η χρησιμότερη από όλες τις συμβουλές, που μπορεί να δοθούν για το Air warrior, είναι η προσεκτική ανάγνωση των manuals του παιχνιδιού, στα οποία μπορείτε να βρείτε ζωτικής σημασίας πληροφορίες. Προσέξτε ιδιαίτερα το section που αναφέρεται στα χαρακτηριστικά των αεροπλάνων και συγκεκριμένα στην ισχύ των όπλων, την ταχύτητα και την ευελιξία του κάθε αεροπλάνου. Επίσης το manual περιλαμβάνει μια πλήρη σειρά ελιγμών, από απλούς μέχρι πολύ προχωρημένους, την οποία θα πρέπει να αφομοιώσετε πλήρως.

ON LINE

Ο καλύτερος τρόπος να βελτιωθεί κανείς είναι να παίζει online με καλούς πιλότους. Καθώς οι ικανότητές σας θα βελτιώνονται, οι άλλοι πιλότοι θα σας λένε τους "μυστικούς" τους ελιγμούς, που δεν αναφέρονται σε κανένα manual και θα σας βοηθούν να διορθώνετε τα λάθη σας.

Το Airwarrior είναι παιχνίδι για πολλούς. Αν είστε άπειρος, μείνετε κοντά σε έναν Ace πατριώτη σας και μην ακολουθείτε τον αντίπαλο εκεί που τον συμφέρει. Να προσπαθείτε να αναπτύσσετε υψηλή ταχύτητα και σε μεγάλο ύψος. Μην παριστάνετε τον ήρωα. Το παιχνίδι είναι πολύ ρεαλιστικό για να σας ανταμείψει.

Οταν είστε είτε πληγωμένος είτε με λίγα καύσιμα ή σφαίρες, αποσυρθείτε. Να χτυπάτε στρατηγικούς στόχους, για να αντιμετωπίζετε πιο αδύναμους αντιπάλους. Να κοιτάτε πάντοτε πίσω σας. Μη σταματάτε ποτέ να εξασκείστε και αφήστε την ατμόσφαιρα του παιχνιδιού να σας συνεπάρει...

Ο δρόμος του Ace είναι ανοιχτός.

Για περισσότερες πληροφορίες, μπορείτε να αφήσετε μήνυμα (mail) στην CompuLink για το χρήστη (User ID) <Cool>. ■

HINTS & TIPS

Οπως και σε κάθε καλό περιοδικό για games, έτσι και στο PC Games θα υπάρχει η μόνιμη στήλη για Hints 'n' Tips. Φυσικά, μια τέτοια στήλη έχει πάντα μεγαλύτερη αποτελεσματικότητα, εάν καλύπτεται με tips από γράμματά σας. Ετσι περιμένουμε τα δικά σας γράμματα με τα δικά σας Hints 'n' Tips στη διεύθυνση του περιοδικού ή, ακόμα πιο άμεσα, με E-mail στο user-ID Argiris για τα μέλη της CompuLink.

DRAGON'S LAIR

Στην πρώτη οθόνη, όταν εμφανίζεται το φίδι, πατήστε ESC και θα πάτε κατευθείαν στο τελευταίο level.

XENON 2 MEGABLAST

Οταν επιλέγετε το graphics mode, πατήστε το F7 αντί το Enter για να κάνετε την επιλογή σας. Οταν ξεκινήσετε, πατήστε I για να έχετε άπειρες ζωές.

Επίσης, εάν θέλετε να έχετε και απεριόριστα χρήματα με έναν file editor, "ανοίξτε" το XENON2.EXE και αλλάξτε τη γραμμή F4 01 F4 01 F4 01 58 02 EB 03 σε 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00.

FANTASY WORLD DIZZY

Αν δυσκολεύεστε να προχωρήσετε στο παιχνίδι, δώστε immortal στα High Scores για να έχετε άπειρες ζωές.

ELF

Επειδή ίσως έχετε προβλήματα με αυτό το platform παιχνίδι, το tip που ακολουθεί θα σας βοηθήσει. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού κάντε παύση με το P και πληκτρολογήστε HIGHLANDER. Στη συνέχεια, πατήστε πάλι P και συνεχίστε. Τώρα, όμως, τέσσερα πλήκτρα έχουν ειδικές λειτουργίες:

I = άπειρες ζωές

E = παίρνετε την ιπτάμενη μηχανή

M = σας πηγαίνει στο τέλος του level guardian

S = σας πάει στο επόμενο level.

ROLLING RONNY

Αν θέλετε να παίξετε κάποιο μεγάλο level πιο πριν, γίνεται κάνοντας απλώς rename από το DOS. Αν, για παράδειγμα, θέλουμε να βάλουμε το level 5 στη θέση του 1, μπορούμε να κάνουμε:

```
ren level11.exe tmp
ren level15.exe
level11.exe
ren tmp level15.exe
```



STRIKE COMMANDER

Οσοι θα διαβάσατε το PLAY THE GAME του περασμένου μήνα, θα καταλάβατε ότι τα όπλα μας έχουν πολύ μεγάλη αξία κυρίως λόγω του κόστους τους.

Θα ήταν χρήσιμο λοιπόν ένα tip που θα μας έδινε περισσότερα από αυτά, χωρίς όμως να ξοδέψουμε.

Ετσι με ένα file editor μπορείτε να "ανοίξετε" ένα save-file και να βάλετε 255 rounds στο καθένα από τα όπλα σας. Για να ξεχωρίσετε το τι είναι τι, ο παρακάτω πίνακας θα σας βοηθήσει.

Hex 16F = AIM-9Js
Hex 171 = AIM-9Ms
Hex 173 = AGM-65s
Hex 175 = DURANDALS
Hex 177 = MK-20s
Hex 179 = MK-82s
Hex 17B = GBU-15s
Hex 17D = LAU-3s
Hex 17F = AIM-120s

POLICE QUEST III

Φορτώστε το PC-TOOLS και αλλάξτε τα attributes όλων των files του παιχνιδιού σε read-



only. Μόλις αρχίσετε το παιχνίδι θα μπορείτε να συνεχίσετε απ' όποια μέρα θέλετε.

PIPE MANIA

Για όσους δυσκολεύονται να περάσουν τα levels, ακολουθούν οι κωδικοί:

LEVEL	CODE
1	HAHA
2	GRIN
3	REAP
4	SEED
5	GROW
6	TALL
7	YALI

THE SIMPSONS

Μόλις εμφανιστεί η αρχική οθόνη με την οικογένεια να κάθεται στον καναπέ, γράψτε τη λέξη: COWABUNGA και πατήστε ENTER.

Μόλις αρχίσει το παιχνίδι, θα δείτε ότι έχετε αποκτήσει άπειρες ζωές.

FIRST SAMURAI

Αν θέλετε να περάσετε σε κάποιο level χωρίς μάλιστα να παρακολουθείτε τις εισαγωγές, στο DOS αντί για SAMURAI δώστε: SAMVGA1 για το level 1

SAMVGA2 για το level 5
SAMVGA3 για το level 6
SAMVGA4 για το level 9

FALCON

Αν έχετε μείνει απο πυρομαχικά πατείστε ταυτόχρονα τα X - SHIFT - CTRL, γαια να ξαναπάρετε τα πυρομαχικά σας πίσω.

SIM CITY

Αν ξεμείνετε από λεφτά, τότε πατήστε το SHIFT και γράψτε FUND. Κάθε φορά που θα γράφετε τον κωδικό αυτό, θα αμείβεστε με $10.000.

Προσοχή! Μην το παρακάνετε όμως, γιατί θα αρχίσουν οι σεισμικές δονήσεις.

TIPS ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Ο φίλος μας Λάμπρου Κων/νος μας έστειλε τον πίνακα που ακολουθεί με άπειρες ζωές για 22 παιχνίδια. Φυσικά, θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε το γνωστό utility EOL 2.2.

ΟΝΟΜΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	ΠΛΗΚΤΡ.	ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ	ΚΑΤΑΧ. ΠΡΟΣΤΑΣ.
BUBLE BUBLE	OXI	4BE6	DS
" " 2ος παίκτης	OXI	4C06	DS
PCMAN	OXI	06F0	DS
ARCANOID II	OXI	0497	DS
QIKSERVE	OXI	682D	DS
SPONGS	OXI	0D5E	DS
BUCK ROGERS	OXI	A76A	DS
INDIANA JONES II	OXI	03F0	DS
RICK DANGEROUS	OXI	6E8C	DS
Σφαίρες	OXI	6E8B	DS
Δυναμίτες	OXI	6E8D	DS
RICK DANGEROUS II	OXI	6614	CS
Σφαίρες	OXI	6610	CS
Δυναμίτες	OXI	6612	CS
SNAKE	OXI	5953	DS
BOUBLE DRAGON II	OXI	5DA8	DS
" " 2ος παίκτης	OXI	5DAA	DS
GOLDEN AXE	OXI	1A24	DS
TITUS THE FOX	OXI	0419	DS
TEST DRIVE II	OXI	82C4	DS
STARGATE	NAI	2680	DS
SIMPSONS	NAI	076F	DS
PREHISTORIK	NAI	989A	DS
WARTH OF DEMON	NAI	54A4	DS
WILLY	OXI	0270	DS
BOND	OXI	E85E	ES
OPERATION WOLF	OXI	4F9E	CS
DUCKTALES	OXI	4D34	DS

NICKYBOOM

Ο φίλος της στήλης Κώστας Καραμουσαλής σας προτείνει:

Δώστε τους παρακάτω κωδικούς, για να περάσετε σε ορισμένες από τις πίστες του παιχνιδιού:

MEDIT - MIRTES - KRATTY-ARRAX.

WING COMMANDER II

Αρχίστε το παιχνίδι γράφοντας [WC2 Origin -k], ή και για τις special αποστολές, αρχίστε το παιχνίδι γράφοντας [SO1 Origin -k] ή [SO2 Origin -k].

Σε καθεμία από τις φυλακές υπήρχαν σωροί από κόκαλα, τα οποία ανήκαν σε πολεμιστές που προσπάθησαν να αντιταχθούν στις τρομερές δυνάμεις των κληρικών Σήνναϊγ. Γυρνούσα συνέχεια από το ένα κελί στο άλλο προσπαθώντας να βρω διέξοδο, κάποιο μυστικό πέρασμα. Αν ξαναγυρνούσα στην επιφάνεια από την κανονική διαδρομή, θα ήμουν σίγουρα νεκρός. Οι κληρικοί θα με περίμεναν στην είσοδο. Τα λόγια του ετοιμοθάνατου στο τρίτο κελί στριφογύριζαν συνέχεια στο μυαλό μου: "Ψάξε... πίσω... στρογγυλ...". Τι στο καλό ήθελε να μου πει; Οσο περνούσε ο χρόνος, η ανησυχία μου μεγάλωνε μήπως και οι κληρικοί αποφάσιζαν να κατεβούν κάτω στα κελιά. Και τότε το είδα!!! Σαν σε όνειρο συνειδητοποίησα τι εννοούσε με το "... στρογγυλ...".

• του Αντρέα Τσουρινάκη

THE 7th GUEST: Ο αρχισυντάκτης μας *ΓΙΑΝΝΗΣ ΠΑΤΡΙΚΟΣ* ρωτά ποια είναι η λύση του γρίφου με τα κονσερβοκούτια (cans) στην κουζίνα. Κατ' αρχάς, είναι προφανές ότι θα αντικαταστήσεις όλα τα φωνήεντα με το "Y". Η λύση λοιπόν είναι: "SHY GYPSY SLYLY SPRYLY TRYST BY MY CRYPT". Είναι σίγουρα ο πιο δύσκολος γρίφος, εξαιτίας της γλώσσας φυσικά.

ECO QUEST 1: Ο *ΒΑΣΙΛΗΣ ΚΟΝΤΟΓΙΩΡΓΟΣ*, από τα Ιωάννινα, ρωτά πώς παίρνει το κλειδί από την ανεμώνη, αφού του δίνει το lure, αλλά δεν γίνεται τίποτα, μια και το πρόγραμμα τού εμφανίζει το μήνυμα: "The lure attracks the anemone, but it's happily digesting something else right now". Για να πάρεις το κλειδί από την ανεμώνη, πρέπει να το καταπιεί πρώτα. Το παραπάνω μήνυμα δείχνει ότι κάτι τέτοιο δεν έχει συμβεί. Στην οθόνη αυτή, με την ανεμώνη, πάνω αριστερά υπάρχει ένα άνοιγμα. LOOK OPENING. Μπες σ' αυτό κάνοντας κλικ τον HAND-κέρσορα στο άνοιγμα. Βρίσκεσαι σε μία υπόγεια σπηλιά. Εδώ LOOK PIRATE GHOST, LOOK CHEST, το κιβώτιο δεξιά, και OPEN CHEST με τον HAND-κέρσορα. Eνα blue crab θα βγει απ' αυτό. LOOK CHEST, LOOK PIKE, το καμάκι. Πρόσεξε κάτι που λάμπει σε αυτό. Κάνε LOOK στην αναλαμπή. Βλέπεις ένα skeleton key. GET KEY. Δεν μπορείς. Κάνε κλικ τον κέρσορα ιο σημείο της οθόνης, για να κλείσει το παράθυρο με το κλειδί. Τώρα PULL PIKE, κάνοντας κλικ στο καμάκι τον HAND-κέρσορα. Ξανά PULL PIKE και το κλειδί πέφτει στο νερό. Αμέσως βούτηξε στο νερό, κάνοντας κλικ σε αυτό τον HAND κέρσορα. LOOK KEY στο βυθό και GET KEY. Ενα κόκκινο ψάρι ορμά, το παίρνει και φεύγει δεξιά. Ακολούθησέ το όλο δεξιά. Το ψάρι, περνώντας διαδοχικά τις οθόνες, θα σταματήσει έξω από μία υπόγεια σπηλιά. Κολυμπώντας κοντά του, φεύγει και αυτή τη φορά κολυμπάει προς τα αριστερά. Κυνήγησέ το. Οταν το κόκκινο ψάρι φτάσει κοντά στην ανεμώνη, αυτή το καταπίνει και, φυσικά, καταπίνει και το κλειδί. Μόνο τώρα δώσε το lure στην ανεμώνη.





Χάρτες του Lans of Lore

INCA: *Ο ΓΙΩΡΓΟΣ ΑΡΒΑΝΙΤΑΚΗΣ*, από την Κέρκυρα, ρωτά πώς περνά το "μουσικό" γρίφο ψάχνοντας για το τρίτο "πετράδι". Πρέπει να έχεις πάρει το crystal. Εχοντάς το, κάνε κλικ στο stone με το golden sun για να πάρεις το sun. Κάνε κλικ σε κάθε tuniblades στο stone. Μετά κάνε κλικ το crystal στο stone. Το μεγάλο crystal στην πάνω δεξιά γωνία θα αλλάζει χρώματα. Κάθε χρώμα αντιστοιχεί σε ένα διαφορετικό χρώμα και τόνο. Πρέπει να "ταιριάξεις" κάθε χρώμα με το αντίστοιχό του στο έδαφος. Η αντιστοιχία των χρωμάτων είναι: BLUE = YELLOW, RED = PURPLE και GREEN = GREEN. Ετσι, αν δεις το μεγάλο κρύσταλλο να αλλάζει από BLUE σε GREEN, πρέπει να κάνεις κλικ στο έδαφος στα YELLOW και GREEN. Κάθε φορά που κάνεις κλικ στη σωστή αντιστοιχία χρωμάτων, πέφτουν πέτρες από την οροφή. Αφού ταιριάξεις σωστά 3 συνεχείς τέτοιες αντιστοιχίες χρωμάτων, μία πόρτα θα ανοίξει και θα μπορέσεις να φύγεις.

FASCINATION: Ο *ΧΑΡΗΣ ΒΛΑΧΟΣ* ρωτά πώς φεύγει από το προτελευταίο δωμάτιο, αυτό με το γρίφο που περιλαμβάνει το πιάνο και το ωροσκόπιο. Ομολογουμένως είναι δύσκολος γρίφος και φαίνεται ότι κάτι δεν πηγαίνει καλά με τα ωροσκόπια. Κατ' αρχάς, στο μικροσκόπιο στα αριστερά, δες το ring και το φακό. Θα διαβάσεις μία ημερομηνία και μία λέξη. Αυτή είναι η BADGE με ορισμένες παραλλαγές. Μπορεί να είναι και BAD#GE ή BA'DGE κ.λπ.Το

BADGE, αντιστοιχεί σε νότες. Η αντιστοιχία αυτή είναι η: SI, LA, RE, SOL, MI (από τα δεξιά όπως βλέπεις το 2ο, 3ο, 7ο, 4ο και 6ο πλήκτρο). Το σύμβολο ' που εμφανίζεται σε random θέση αντιστοιχεί στη δίεση, δηλαδή σε ένα από τα μαύρα πλήκτρα. Η δίεση μίας νότας είναι το μαύρο πλήκτρο που υπάρχει στα δεξιά της, όπως κοιτάς.

Το πρώτο που έχεις λοιπόν να κάνεις είναι να μάθεις να παίζεις σωστά το εν λόγω κομμάτι. Αφού το μάθεις, δοκίμαζέ το σε κάθε ζώδιο, γυρνώντας δηλαδή κάθε φορά μία θέση τον τροχό των ζωδίων. Αυτό γιατί φαίνεται ότι δεν ταιριάζουν τα σύμβολα των ζωδίων που υπάρχουν στον τροχό με τα αντίστοιχα που μπορείτε να βρείτε σε κάποιο περιοδικό ή σε κάποια ειδική εγκυκλοπαίδεια ζωδίων. Πρόκειται μάλλον για λάθος του προγράμματος, δεν μπορώ να φανταστώ τι άλλο μπορεί να συμβαίνει.

Ετσι, η μόνη λύση είναι αυτή των συνεχών δοκιμών. Παίζεις ένα κομμάτι και αν δεν συμβεί κάτι, γυρνάς τον τροχό μια θέση, ξαναπαίζεις το κομμάτι κ.λπ. Αφού παίξεις σωστά το εν λόγω κομμάτι και γυρίσεις τον τροχό σε κάποια θέση του (random), θα ανοίξει μία έξοδος. Μπαίνεις σ' αυτή και βρίσκεσαι στην τελευταία οθόνη.

MONKEY ISLAND 2: Ο *ΧΡΗΣΤΟΣ ΚΟΥΛΛΑΠΗΣ*, από την Κύπρο, ρωτά πώς διώχνει το πουλί από το καλυβόσπιτο, πάνω στο δέντρο. Προφανώς δεν μπορεί να ανέβει ακόμη πάνω στο δέντρο. Είναι σύνθετη η λύση του γρίφου αυτού. Κατ' αρχάς, στο Booty Island, από το κατάστημα αγόρασε το well-polished old saw, για 25 pieces of eight. Τώρα πήγαινε στο Scabb Island. Πήγαινε στην οθόνη με τους τρεις πειρατές που κοιμούνται (στην ίδια που είναι αυτός που πλένει τα ρούχα). Πλησίασε σ' αυτόν με το ξύλινο πόδι και USE WELL-POLISHED OLD SAW ON PEG LEG. (Προηγουμένως κάνε USE WOOD POLISH ON PEG LEG που αγοράζεις από τον Woodsmith. Μπορείς να επαναλάβεις αυτή την εντολή 19 φορές!!!) Του κόβεις το ξύλινο πόδι. WALK TO STREET. Φεύγοντας, τον βλέπεις να ξυπνά και να ζητά βοήθεια. Πήγαινε στον Woodsmith. Τώρα θα έχει φύγει για να φτιάξει το κομμένο ξύλινο πόδι!!! Πάρε το σφυρί και τα καρφιά.Τώρα πήγαινε πίσω στο Booty Island. Μπες στου Stan's. Μέσα πες την 1. Μόλις μπει στην κάσα, CLOSE COFFIN και αμέσως USE NAILS WITH COFFIN. Το σφραγίζεις. Ετσι, ήσυχα, PICK UP CRYPT KEY. Τώρα πήγαινε στο εν λόγω δέντρο. LOOK AT PLANK στο δέντρο, LOOK AT HOLE, δίπλα, WALK TO PLANK, USE OAR WITH HOLE (το OAR το παίρνεις από το δωμάτιο της γυναίκας κυβερνήτη Elaine, αφού πετάξει το κομμάτι-χάρτη από το παράθυρό της και ξανανεβείς σ' αυτό), WALK TO OAR.

Από το βάρος σου σπάει, πέφτεις και χτυπάς το κεφάλι σου.





Χάρτες του Lans of Lore (επίπεδα 1 & 2)

Βλέπεις ένα όραμα με τους γονείς σου. Οταν συνέλθεις, LOOK AT SPIT ENCRUSTED PAPER, αυτό με το οποίο έχεις μαζέψει το σάλιο του LeChuck. Τώρα πια περιέχει όλες τις κινήσεις του χορού των γονιών σου. Με το σπασμένο κουπί γύρνα πίσω στο Scabb Island, στον Woodsmith. Δώσε του πίσω το Hammer, που του είχες πάρει, καθώς και το σπασμένο κουπί.

Σου το φτιάχνει (reinforced oar). Ξαναγύρνα πίσω στο Booty Island. Πήγαινε στο δέντρο. Τώρα USE REINFORCED OAR WITH HOLE, WALK TO REINFORCED OAR, PICK UP PLANK, USE PLANK WITH HOLE στα δεξιά του oar, WALK TO PLANK, PICK UP OAR κ.λπ. Ετσι σιγά-σιγά ανέβα πάνω στο δέντρο. Εχοντας πάρει φυσικά μαζί σου το σκύλο από την έπαυλη της Elaine (αλήθεια, το έχεις πάρει;), μέσα στην καλύβα LOOK AT PILE, USE DOG WITH PILE.

Ρωτάει επίσης πώς θα νικήσει το γέροντα στην καλύβα, στο διαγωνισμό ποτού. Πάρε από την Kate, στο Booty Island, ένα leaflet. LOOK AT LEAFLET. Εχει τη φωτογραφία της. Πήγαινε στο Wharf Island. Πάνω στο poster σου κόλλα το leaflet της Kate με τη φωτογραφία της.

Προχώρησε δεξιά. Θα δεις να συλλαμβάνουν την Kate. Ξαναγύρνα στο Wharf Island και στη φυλακή, μέσα στο manila envelope, θα βρεις το μη αλκοολούχο grog που είχε πουλήσει ο μπάρμαν στην Kate!! Ετσι, τώρα πια, στο διαγωνισμό ποτού, μόλις φύγει για να γεμίσει το δικό του ποτήρι, πάρε το mug o'grog και άδειασέ το στο δέντρο πάνω αριστερά στην καλύβα.

Το αδειάζεις. Τώρα γρήγορα, πριν γυρίσει, USE BOTTLE O'NEAR GROG WITH EMPTY GROG MUG. Γεμίζεις το ποτήρι σου με μη αλκοολούχο grog! Μόλις γυρίσει ο χοντρός, πίνεις το δικό σου και δεν παθαίνεις τίποτα, ενώ αυτός πίνει το δικό του και πέφτει τέζα!!!

Αυτά προς το παρόν, ως τον άλλο μήνα καλό adventuring. Εγώ πάντως προς το παρόν παίζω DARKLANDS και μετά θα ακολουθήσει το MARTIAN DREAMS. ❑

44

GAMES

WinSlot: Μονόχειρας ληστής για τα Windows.
Lingua Latina: Εξασκηθείτε και μάθετε Λατινικά ευχάριστα.
KYE: Ενα εθιστικό puzzle game για τα Windows.
FlagGame: Ακονίστε την παρατηρητικότητά σας.
Xeen Editor: Ενας απλός τρόπος για να κατακτήσετε το Clouds of Xeen.

ΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΤΩΝ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ ΜΑΣ

GTetris (Το πρόγραμμα του μήνα) Ενα διαφορετικό tetris

Παιχνίδια, παιχνίδια, παιχνίδια!
Οκτώβριος και τα σχολεία έχουν ήδη αρχίσει. Η δισκέτα του PC Master δεν θα μπορούσε να μείνει πίσω, σε σχέση με τα κελεύσματα των εποχών, και μετά από ένα δύσκολο καλοκαίρι είναι έτοιμη να σας συνοδεύσει στις πρώτες μέρες του Οκτωβρίου, προτείνοντάς σας κάποιο ...καλό παιχνίδι. Παιχνίδια, λοιπόν, γιατί, όπως είπαμε και στο προηγούμενο τεύχος, στη δισκέτα θα περιλαμβάνονται πρωτίστως παιχνίδια. Και τι παιχνίδια: τρία παιχνίδια Windows, ένα παιχνίδι DOS και ένα παιχνίδι του αναγνώστη μας Παναγιώτη Καλνή, πάλι για DOS. Ας τα δούμε, ωστόσο, με τη σειρά.

KYE

Το Kye είναι ένα από εκείνα τα σατανικά παιχνιδάκια, τα οποία φαίνονται πολύ απλά εκ πρώτης όψεως, στοιχειώδη θα έλεγε κανείς, που σας κάνουν όμως να κολλάτε στον υπολογιστή με τις ώρες. Εχει διάφορες πίστες, στις οποίες υπάρχουν εμπόδια (τοίχοι κ.λπ.) και διάφορα πλάσματα, τα οποία κάνουν πολύ συγκεκριμένες κινήσεις. Υπάρχουν επίσης διαμάντια. Τέλος, υπάρχετε και εσείς. Στόχος σας είναι να αποφύγετε τα πλάσματα της πίστας και να "φάτε" τα διαμάντια. Τα πλάσματα δεν είναι απειλητικά, καθόλου μάλιστα. Είναι όμως ξεροκέφαλα. Αυτά που πηγαίνουν ευθεία μπροστά, θα πάνε ευθεία μπροστά και μόνο μπροστά. Αν πέσουν σε κάποιο εμπόδιο, σταματούν. Αν τα σπρώξετε εσείς κάπου αλλού, θα συνεχίσουν από εκεί, πάλι ευθεία μπροστά. Το δυνάμει πρόβλημα, το οποίο σας δημιουργούν (γι' αυτό υπάρχουν άλλωστε), είναι ότι πηγαίνοντας έτσι σαν τα βόδια, κλείνουν τις πιθανές σας διεξόδους ή την είσοδο προς το χώρο κάποιου διαμαντιού. Και δυστυχώς, αν και μπορείτε να σπρώξετε κάποιο που στέκεται μόνο του, όταν είναι δύο ή περισσότερα μαζί, γίνονται βράχοι. Εσείς, βέβαια, έχετε στη διάθεσή σας και άλλα όπλα, όπως για παράδειγμα μαγνήτες, με τους οποίους μπορείτε να τραβήξετε κάποιο πλάσμα από τη θέση που έχει κολλήσει και μετακινούμενα εμπόδια για να τους υπαγορεύσετε την πορεία που θέλετε να ακολουθήσουν. Χρειάζεται όμως ιδιαίτερη προσοχή. Το παν είναι η στρατηγική. Αν δεν σχεδιάσετε καλά τις κινήσεις σας, είναι κάτι παραπάνω από πιθανό ότι θα παγιδευτείτε (είναι και πολλά τα καταραμένα). Το παιχνίδι έχει κάποιες πίστες από μόνο του, το ωραίο όμως είναι ότι μπορείτε να σχεδιάσετε και τις δικές σας πίστες. Μαζί με το πρόγραμμα προσφέρεται και ένα αρχείο ASCII, ονόματι template, με τα όρια της πίστας. Εσείς συμπληρώνετε γράμματα, ανάλογα με τα αντικείμενα (εμπόδια και πλάσματα) που θέλετε να εμφανίζονται στην πίστα σας. Καλή επιτυχία και... προσοχή!



LINGUA LATINA

Χι, χι, εμείς σας το είπαμε ότι η δισκέτα Σεπτεμβρίου σημαίνει δουλειά! Lingua Latina III.v for Windows, λοιπόν. Τι σημαίνει αυτό; Το πρόγραμμα Latin είναι ένα πολύ απλό και εύχρηστο πρόγραμμα ...εκμάθησης λατινικών! Οχι ακριβώς εκμάθησης, αλλά δοκιμής των γνώσεών μας. Η αρχική οθόνη του προγράμματος μάς επιτρέπει να επιλέξουμε το γραμματικό τομέα, στον οποίο θέλουμε να

δοκιμαστούμε: κλίσεις ουσιαστικών, κλίσεις ρημάτων και κλίσεις αντωνυμιών. Πατώντας το κατάλληλο κουμπί, εμφανίζεται ένα πλαίσιο επιλογής, από όπου διαλέγουμε τη συγκεκριμένη κλίση που θέλουμε. Τα ουσιαστικά, π.χ., της λατινικής χωρίζονται σε πέντε κλίσεις, ανάλογα με τις καταλήξεις τους στην ονομαστική και τη γενική. Διαλέγουμε μία από αυτές. Αντίστοιχα, τα ρήματα έχουν τέσσερις κλίσεις, από τις οποίες μπορούμε να διαλέξουμε ή εναλλακτικά να ορίσουμε κάποιο συγκεκριμένο χρόνο ή φωνή. Τέλος, στις αντωνυμίες διαλέγουμε αυτή που θέλουμε από τις διαθέσιμες του προγράμματος (ego - tu..., is - ea ..., hic - haec..., ille - illa..., qui - quae...). Και τώρα, ας δούμε πόσα απίδια χωράει ο σάκος. Στο πάνω μέρος του παραθύρου, το πρόγραμμα μάς εξηγεί τι σημαίνει (στα αγγλικά) η λέξη που καλούμαστε να κλίνουμε (π.χ. videre = I see), οπότε έτσι μπορούμε να εξασκήσουμε και τα αγγλικά μας! Η μορφή του παραθύρου ποικίλλει, αλλά γενικώς υπάρχουν πλαίσια κειμένου, στα οποία συμπληρώνουμε το σωστό τύπο της λέξης. Σωστό; Αν είναι σωστός, το πρόγραμμα εμφανίζει ένα πολύ ενθαρρυντικό Right! σε πράσινο φόντο και μας περνάει στον επόμενο τύπο. Αν έχουμε κάνει λάθος, μας εμφανίζει ένα αποκαρδιωτικό Wrong! (σε κόκκινο φόντο) και αρνείται να προχωρήσει. Φυσικά, στο κάτω μέρος του παραθύρου υπάρχει πάντα ένα κουμπί με ένα ερωτηματικό, το οποίο πατώντας το μπορούμε προς στιγμή να δούμε το σωστό τύπο. Δεν δείχνει, επίσης, κατανόηση για τις προσπάθειές μας. Αν με χίλιους κόπους καταφέρουμε να ολοκληρώσουμε τον ενεστώτα κάποιου ρήματος (φέρ' ειπείν), αυτό ακάθεκτο περνάει στον παρατατικό, μετά στον αόριστο και πάει λέγοντας. Δάσκαλος με τα όλα του.

Δεν ξέρω ποια είναι η σχέση σας με τα λατινικά, ξέρω ωστόσο ότι - παρ' ότι η δική μου σχέση είναι απροσδιόριστη και μάλλον ανύπαρκτη - κόλλησα αρκετή ώρα με το πρόγραμμα και μπορώ υπερήφανα να δηλώσω πως τώρα καταφέρνω τον ενεστώτα της πρώτης συζυγίας - έστω και αν στο σχολείο ακολούθησα τη λεγόμενη πρακτική κατεύθυνση. Η Πληροφορική στα σχολεία; Αμ τι νομίζατε! Ακόμα χειρότερα. Τα σχολεία στην Πληροφορική!

Το πρόγραμμα είναι γραμμένο σε Visual Basic 2.0 και απαιτεί την ύπαρξη της βιβλιοθήκης VBRUN200.DLL στον κατάλογο των Windows σας.

WIN SLOT 2.10

Λοιπόν, ας σοβαρευτούμε λίγο. Το Win Slot είναι ο γνωστός μας κουλοχέρης, στην καινούρια έκδοση για Windows. Το παιχνίδι είναι γνωστό: τρεις ροδέλες με εικονίτσες γυρίζουν, μόλις κάνετε κλικ στο μοχλό και όταν σταματήσουν να γυρίζουν, εφόσον έχουν έρθει σε κάποιον από τους προκαθορισμένους συνδυασμούς, κερδίζετε. Η καινούρια έκδοση του προγράμματος έχει πολλές βελτιώσεις σε σχέση με την προηγούμενη, που ίσως έχετε δει κάπου. Εκτός από το ότι υποστηρίζεται η κάρτα ήχου, που ενδεχομένως έχετε στον υπολογιστή σας (ακούγονται κανονικά νομίσματα, οι τροχαλίες που γυρνούν τις ροδέλες κ.λπ.), σάς δίνεται η ευκαιρία να αλλάξετε και τη σειρά με την οποία είναι τοποθετημένες οι εικονίτσες σε κάθε ροδέλα ή οι νικηφόροι συνδυασμοί. Δεν έχω εντρυφήσει ιδιαίτερα στο θέμα, αλλά νομίζω ότι θα μπορούσαν να μαγειρευτούν κατάλληλα οι θέσεις των εικόνων στις ροδέλες, έτσι ώστε να κερδίζει κανείς ευκολότερα. Κάτι τέτοιο θα απαιτούσε, φυσικά, μία στατιστική μελέτη των κινήσεων των ροδελών. Σκεφτείτε, όμως, την έκπληξη των άλλων, αν έβλεπαν πόσο συχνά σας προσφέρει φιλοδώρημα ο υπολογιστής σας. Να ήταν και πραγματικά τα χρήματα, ε;

FLAGGAME

Το Flag Game (παιχνίδι των σημαιών) είναι μία ακόμα εκδοχή του γνωστού παιχνιδιού παρατηρητικότητας, όπου υπάρχουν μια σειρά από κάρτες γυρισμένες ανάποδα. Ανάμεσα σε αυτές υπάρχουν ζευγάρια καρτών με την ίδια εικόνα και ο παίκτης αναποδογυρίζοντας ανά δύο τις κάρτες, προσπαθεί να εντοπίσει αυτά τα ζευγάρια. Η συγκεκριμένη ενσάρκωση του παιχνιδιού έχει 25 κάρτες με σημαίες, από τις οποίες δώδεκα είναι ζευγάρια και η μία υπάρχει για να μας μπερδεύει. Στην αρχή, ορίζεται ο αριθμός των παικτών (ένας έως τέσσερις) και στη συνέχεια, κάθε παίκτης δοκιμάζει εναλλάξ, μέχρι να ανοίξουν όλες οι κάρτες. Κερδίζει φυσικά αυτός, ο οποίος έχει ανοίξει τα περισσότερα ζευγάρια. Η επιμορφωτική συμβολή του παιχνιδιού συνίσταται στο ότι, μόλις ανοίξει κάποιο ζευγάρι σημαιών, από κάτω γράφεται το όνομα της χώρας στην οποία ανήκει. Ετσι, παράλληλα μαθαίνετε και τις σημαίες διάφορων κρατών. (Π.χ. ξέρατε ότι η Λιβύη έχει μία σημαία καταπράσινη, χωρίς κανένα έμβλημα πάνω της;)

Το παιχνίδι δουλεύει σε περιβάλλον DOS και χρειάζεται κάρτα γραφικών EGA. Κατά τ' άλλα, είναι πάρα πολύ μικρό και δεν ζορίζει καθόλου τον υπολογιστή. ■

ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

GTetris

Αλλο ένα παιχνίδι Tetris, αυτή τη φορά γραμμένο από τον αναγνώστη μας Παναγιώτη Καλνή. Στη συγκεκριμένη του μορφή μπορεί να παιχτεί από έναν ή δύο παίκτες ταυτόχρονα (οι οποίοι θα χτυπούν διαφορετικά πλήκτρα του πληκτρολογίου).

Δεν υπάρχουν πολλά καινούρια στοιχεία για το παιχνίδι Tetris καθεαυτό, αλλά για το GTetris μπορούμε να πούμε ότι εκτός από καλογραμμένο (σε C++) έχει καλά γραφικά και είναι αρκετά διαμορφώσιμο, σε ό,τι αφορά μερικές λεπτομέρειες (π.χ. τα πλήκτρα που πατάει ο κάθε παίκτης μπορούν να αλλάξουν με την επιλογή F4 της αρχικής οθόνης). Στο κείμενο GTetris.doc παρέχονται όλες οι απαραίτητες πληροφορίες για το πώς παίζεται το παιχνίδι, πώς υπολογίζεται η βαθμολογία κ.λπ.

Το παιχνίδι μάς το έστειλε ο αναγνώστης μας:
Παναγιώτης Καλνής
Εθν. Αντιστάσεως 55
34600, Νέα Αρτάκη

PC GAMES

REVIEW

Bill Elliott's Nascar Challenge

CPU:	286
RAM:	640K
ΚΑΡΤΑ:	VGA
ΗΧΟΣ:	SPEACKER-ADLIB-SOUNDBLASTER
HD:	1 MBYTE
ΠΑΙΚΤΗΣ:	1

Τον τελευταίο καιρό έχει αναθερμανθεί η αγορά στο χώρο των car simulations. Η αρχή έγινε με το εκπληκτικό Formula One Grand Prix, το οποίο, μέχρι αυτή τη στιγμή, είναι το κορυφαίο στο χώρο του. Ακολούθησαν αρκετά ακόμα, όπως το car and driver (παρουσιάζεται σε άλλες σελίδες) και το Bill Elliott's Nascar Challenge. Το παιχνίδι αυτό, όπως θα έχετε πιθανώς καταλάβει, αναφέρεται στους αγώνες αυτοκινήτου που διεξάγονται σε oval πίστες στην Αμερική και είναι ιδιαίτερα δημοφιλείς. Ο Bill Elliott, μάλιστα, είναι ένας θρύλος αυτών των αγώνων. Είναι περισσότερο γνωστός για τις υψηλές του ταχύτητες (186 μίλια μέση ωριαία ταχύτητα στο Talladega, 16 γρηγορότερα από το Indy 500) και για τις εντυπωσιακές του συγκρούσεις. Επίσης ψηφίστηκε από τους θεατές, για πέντε συνεχή χρόνια, ως ο πιο δημοφιλής οδηγός. Κατέχει επίσης και πολλά ρεκόρ, όπως 11 νίκες σε μια χρονιά και 24 pole positions.

Το Nascar Challenge της Konami σάς δίνει λοιπόν την ευκαιρία να συμμετάσχετε σε αυτούς τους εντυπωσιακούς αγώνες αυτοκινήτων. Το βασικό μενού του παιχνιδιού περιλαμβάνει τέσσερις επιλογές: Car selection για την επιλογή αυτοκινήτου (Ford Thundbird, Chevrolet Lumina, Pontiac Grand Prix), Track selection για την επιλογή πίστας (Atlanta, Bristol, Darlington, Daytona, Michigan, Sears Point, Talladega και Watkins Glen), Race selection για να επιλέξουμε κάποιες παραμέτρους (ταχύτητες, damage κ.λπ.) και start Racing, απ' όπου ξεκινάμε την κούρσα. Πριν ξεκινήσουμε τον προκριματικό γύρο, αλλά και τον αγώνα, μπορούμε να ρυθμίσουμε τη μηχανή μας, τις σχέσεις στο κιβώτιο ταχυτήτων, τα λάστιχα και τη γωνία της αεροτομής.



Ενώ όμως μέχρι εδώ όλα είναι αρκετά καλά, στον αγώνα τα πράγματα αλλάζουν. Βλέπουμε την πίστα μέσα από το αμάξι, το οποίο διαθέτει ένα λιτό ταμπλό, αλλά δεν έχουμε την αίσθηση της ταχύτητας. Δηλαδή, ενώ κινούμασταν με 200 μίλια, όλα γύρω μας κινούνταν σχετικά αργά, ενώ δύσκολα πλησιάζαμε και τα άλλα οχήματα. Ωστόσο, υπάρχει η γενική αίσθηση ενός αγώνα, καθώς εμφανίζονται πολλές προειδοποιητικές σημαίες, πλήρη pit stops κ.ά. Καταλήγοντας, θα ήθελα να πω ότι ένα στοιχείο για το οποίο ενδεχομένως το παιχνίδι δεν με ενθουσίασε είναι ότι δεν

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Μόνο για τους φανατικούς των αμερικανικών αγώνων αυτοκινήτου.

ΓΡΑΦΙΚΑ	70
ΗΧΟΣ	76
GAMEPLAY	72
ΑΝΤΟΧΗ	78

74%

ΠΛΗΚΤΡΑ ΣΤΑ ΜΕΝΟΥ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Ctrl B	Toggles music on/off
Ctrl E	Toggles sound effects off/on
Ctrl J	Activates joystick (only before a race)
Ctrl K	Activates Keyboard
Ctrl L	Loads the saved game
Ctrl P	Pause game
Ctrl Q	Exits game
Ctrl S	Saves game
F10	Shows Systems Menu
Space	Exits current screen
Enter	Next item, accept input
Back space	Previous item
ESC	Cancels any changes and returns to Main Menu

Πλήκτρα κατά τη διάρκεια του αγώνα

Arrow Keys	Steering
Enter	Shift gear up
Space	Shift gear down
Back space	Toggles leader board on/off
Tab	Activates instant replay
Esc	Exits the race
b B	Toggles the cars to polys/bitmap
m M	Toggles rear view mirror on/off
o O	Toggles objects off/on
t T	Lets you tune your car (only in practice mode)
x X	Turns driver's head to the right
c C	Sets driver's head to zero
v V	Turns driver's head to the left

μου αρέσουν οι αγώνες σε oval πίστες (πιστεύω ότι είναι πολύ βαρετοί). Ωστόσο, πιστεύω ότι το βασικότερο είναι ότι δεν δίνει την απαιτούμενη αίσθηση στον παίκτη. Απευθύνεται στους λάτρεις των αμερικανικών αγώνων, αν και οι περισσότεροι θα περιμένουν το νέο Indy 500. Το παιχνίδι μας διέθεσε η Greek Software.

του Αργύρη Γιαγιά

Sensible Soccer

CPU:	8088
RAM:	640Kbytes
ΚΑΡΤΑ:	VGA
ΗΧΟΣ:	ADLIB-SOUNDBLASTER
HD:	2 Mbyte
ΠΑΙΚΤΕΣ:	1-2



Επιτέλους, έφθασε το παιχνίδι που περίμεναν όλοι οι PC gamers εδώ και ένα χρόνο. Το Sensible Soccer στην έκδοση για PCs έφθασε και στην Ελλάδα έχοντας εξασφαλισμένη την επιτυχία, μια και η ήδη επιτυχημένη του πορεία στην έκδοση για Amiga αποτελεί εγγύηση. Πραγματικά, το παιχνίδι στην έκδοση της Amiga έχει ήδη γίνει classic. Προσωπικά γνωρίζω άτομα που αγόρασαν Amiga μόνο και μόνο γι' αυτό το παιχνίδι. Ομως, και τα μηνύματα που έρχονται από την Ευρώπη είναι τα ίδια. Γνωστό αγγλικό περιοδικό της Amiga, το οποίο κυκλοφορεί σε όλη την Ευρώπη, ψήφισε το Sensible Soccer ως το πρώτο από τα 100 καλύτερα παιχνίδια της Amiga όλων των εποχών. Προσωπικά το θεωρώ ανώτερο από όλα τα ποδοσφαιράκια της Anco (kick off, kick off 2) και τις παραλλαγές τους (Player Managers Goal). Οι ποδοσφαιρικές μάχες, που έχει δώσει ο γράφων με τον Ηλία Μανεσιώτη στα γραφεία του περιοδικού έχουν μείνει ιστορικές, ενώ κάθε νέος αγώνας μας συγκεντρώνει τα βλέμματα πολλών θεατών. Αυτά λοιπόν συνέβαιναν στην Amiga, όταν ήρθε η έκδοση για PCs, η οποία καταρρίπτει το μύθο. Τα PCs μπορούν να έχουν εξίσου καλά και καλύτερα arcade παιχνίδια από την Amiga και δεν είναι μόνο για adventures και simulations. Το Sensible Soccer αποτελεί το ζωντανό παράδειγμα. Το Sensible Soccer δεν έχει τίποτα να ζηλέψει από την έκδοση της Amiga. Αντιθέτως, σε πολλά σημεία είναι καλύτερο. Το βασικό μενού περιλαμβάνει τις επιλογές options, edit teams, load/save data, highlights, friendly, cup, league και specials. Από την πρώτη επιλογή διαλέγουμε τη χρονική διάρκεια που θα έχει το ημίχρονο κάθε αγώνα (3, 5, 7, 10) και θα είναι on ή off τα αυτόματα replays, η μουσική στα μενού, το seasonal weather και το auto save highlights.

Στο Sensible Soccer υπάρχουν τρία groups από ομάδες: οι εθνικές ομάδες, οι ευρωπαϊκοί σύλλογοι και οι custom teams. Για να φορτώσουμε ένα από αυτά τα groups, επιλέγουμε τη load option. Υπάρχουν 40 εθνικές, στις οποίες συμπεριλαμβάνονται όλα τα νέα κράτη, όπως η Εσθονία, η Λιθουανία, η Σλοβενία, η Κροατία, η Ουκρανία κ.λπ. Επίσης, υπάρχουν 64 ευρωπαϊκές ομάδες, οι οποίες έχουν επιλεγεί με βάση την ευρωπαϊκή τους πορεία. Από την Ελλάδα υπάρχουν η ΑΕΚ και ο Παναθηναϊκός. Τέλος, υπάρχουν άλλες 64 custom ομάδες, οι οποίες είναι φανταστικές, μια και έχουν φτιαχτεί από τους προγραμματιστές και συμπεριλαμβάνονται ομάδες όπως Tough guys, Dead rock stars, Crimes united, Disk errors, sensible games κ.λπ. Οι παίκτες σε αυτές τις ομάδες έχουν και τα ανάλογα ονόματα (στους Tough guys παίζουν οι Arnie, Rocky, Hulk, Jean Claude, Van Damn κ.λπ.). Στις κανονικές ομάδες υπάρχουν όλοι οι παίκτες, όπως ήταν το καλοκαίρι του '92. Για να είστε επίκαιροι, μπορείτε να αλλάξετε τα ονόματα των παικτών που έχουν φύγει με εκείνα των παικτών που έχουν έρθει το καλοκαίρι που πέρασε (π.χ. ο Ρομάριο έφυγε από την Αϊτχόβεν και πήγε στην Μπαρτσελόνα). Ας δούμε όμως αυτό καθεαυτό το παιχνίδι. Οσοι το έχετε δει στην Amiga, θα διαπιστώσετε ότι και στο PC δεν υπάρχει καμιά διαφορά. Βλέπουμε το γήπεδο από πάνω, όχι εντελώς κάθετα, αλλά υπό γωνία, έτσι ώστε να φαίνεται ολόκληρο το sprite κάθε παίκτη, που είναι μεν μικρό αλλά αρκετά λεπτομερές. Ο χώρος του γηπέδου που βλέπουμε κάθε φορά είναι πολύ μεγαλύτερος από αυτόν του kick off ή του goal. Για το λόγο αυτό δεν είναι απαραίτητο κάποιο είδος scanner που υπάρχει στα παιχνίδια αυτού του είδους.

Το βασικό ατού του Sensible Soccer είναι το πολύ καλό gameplay. Αν και υπάρχουν κάποιοι κλασικοί τρόποι για να βάλεις goal, τους οποίους ξέρουν οι έμπειροι παίκτες, ωστόσο ακόμα και αυτές οι τεχνικές δεν δίνουν πάντα λύση. Η απόδοση των παικτών ποικίλλει, με αποτέλεσμα ο Zenga (παίκτης-αστέρι) να δέχεται αστεία goals, ενώ ο Στρακόσια της Αλβανίας, μίας από τις πιο αδύνατες ομάδες, να πιάνει τα άπιαστα. Αυτή λοιπόν η απουσία τυποποίησης στις κινήσεις του παίκτη στο γήπεδο αποτελεί και το μεγάλο αβαντάζ του Sensible Soccer. Το πολύ καλό gameplay έρχεται να συμπληρώσει ο επίσης πολύ καλός ήχος. Τα ηχητικά εφέ με τα συνθήματα των φιλάθλων είναι πολύ ρεαλιστικά και πολλές φορές καλύτερα από αυτά της Amiga. Ωστόσο, υπάρχει ένα αρνητικό στοιχείο στο παιχνίδι: η μεγάλη του ταχύτητα. Ετσι θα χρειαστεί να μειώσετε τα MHz του υπολογιστή

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Το καλύτερο ποδοσφαιράκι ανεξαρτήτως υπολογιστή.

ΓΡΑΦΙΚΑ	82
ΗΧΟΣ	88
GAMEPLAY	96
ΑΝΤΟΧΗ	93

93%

PC GAMES

REVIEW

σας, για να είναι το παιχνίδι σε normal ταχύτητα. Επίσης, πρέπει να επισημανθεί ότι το παιχνίδι παίζεται αυστηρά με joystick, όχι γιατί δεν υπάρχει option για keys, αλλά επειδή παίζεται πολύ δύσκολα με αυτά. Κυκλοφόρησε, επιτέλους, ένα σοβαρό football-simulation στα PCs. Οχι μόνο είναι καλύτερο από ό,τι έχετε δει μέχρι τώρα, αλλά θα αφήσει και εποχή, αφού θα είναι το πρότυπο αντιγραφής για μελλοντικές κυκλοφορίες.

GEAR WORKS

CPU:	286
RAM:	640K
ΚΑΡΤΑ:	EGA/ VGA
ΗΧΟΣ:	ADLIB/ SOUNDBLASTER
HD:	1MB
ΠΑΙΚΤΗΣ:	1

Τον τελευταίο καιρό, όπως φαίνεται, έχουν ανθίσει τα παιχνίδια - σπαζοκεφαλιές και τα συναφή, αφού το κοινό τους συνεχώς αυξάνει. Μία καινούρια σχετικά εταιρία, η Hollyware, κατασκεύασε ένα έξυπνο παιχνίδι - σπαζοκεφαλιά, το Gear Works. Το Gear Works τρέχει με ποντίκι, πληκτρολόγιο και φυσικά joystick. Είναι συμβατό με τις κάρτες ήχου AdLib και SoundBlaster, ενώ χρειάζεται 286 υπολογιστή με 640 K RAM και DOS 5.0 ή μεγαλύτερο. Η κεντρική ιδέα στο Gear Works είναι η εξής: σε κάποιο μέρος της πίστας υπάρχει ένα περιστρεφόμενο γρανάζι και κάπου αλλού υπάρχει ένα ακίνητο γρανάζι. Το παιχνίδι συνεχώς σας δίνει διαφορετικού μεγέθους και χρώματος γρανάζια, τα οποία πρέπει να συνδέσετε μεταξύ τους, ξεκινώντας από το περιστρεφόμενο γρανάζι. Τελικός σκοπός είναι να δώσετε κίνηση στο ακίνητο γρανάζι κάθε πίστας. Την εργασία αυτή πρέπει να την ολοκληρώσετε σε ορισμένο χρονικό πλαίσιο. Ο χρόνος που κυλάει φαίνεται από τη θερμοκρασία της μηχανής, που κινεί το περιστρεφόμενο γρανάζι της πίστας. Υπάρχουν τέσσερα εργαλεία, που θα σας βοηθήσουν να πετύχετε το σκοπό σας. Το πρώτο εργαλείο είναι απλώς το γρανάζι, που μας δίνει συνεχώς καινούρια γρανάζια για τοποθέτηση στην πίστα. Αν και η γενική ιδέα δεν φαίνεται δύσκολη, στην πράξη τα πράγματα αλλάζουν. Πολλές φορές, τα γρανάζια τυχαίνει να μην ταιριάζουν μεταξύ τους και πρέπει να κάνετε διάφορα τεχνάσματα, για να απαλλαγείτε από τα άχρηστα γρανάζια.

Εκτός από αυτό, υπάρχουν και κάποια ενοχλητικά πλασματάκια στην πίστα, τα Poffins, που τριγυρνούν άσκοπα εδώ κι εκεί, κάνοντας τη ζωή σας δύσκολη. Αν ένα Poffin βρίσκεται στο σημείο που εσείς θέλετε να τοποθετήσετε το γρανάζι σας, τότε εμποδίζει το χώρο και το γρανάζι "αρνείται" να μπει στη θέση του, για να μην πληγώσει το μικρό Poffin. Εσείς, όμως, σαν αιμοδιψής μηχανικός μπορείτε να πυροβολήσετε τα ενοχλητικά Poffins, στέλνοντάς τα στο παρελθόν. Διαλέγετε το δεύτερο εργαλείο, που είναι το στόχαστρο και σημαδεύοντας στο κατάλληλο σημείο, πυροβολείτε το εκνευριστικό καθαρματάκι. Τα καφέ Poffins προκαλούν μία επιπλέον ζημιά. Αν περάσουν πάνω από κάποιο συνδεδεμένο γρανάζι (περιστρεφόμενο), που παίρνει κίνηση από το αρχικό γρανάζι της πίστας, το μπλοκάρουν και το ακινητοποιούν. Εσείς για να το επανενεργοποιήσετε και να ξαναδώσετε κίνηση και στα υπόλοιπα γρανάζια, πρέπει να το λαδώσετε (με την καλή έννοια). Επιλέγετε το τελευταίο εργαλείο, που είναι το λαδωτήρι και ψεκάζετε το μπλοκαρισμένο γρανάζι. Το τρίτο εργαλείο, η βόμβα, χρησιμοποιείται για να ανατινάζετε τα άχρηστα γρανάζια της πίστας, που δεν ταίριαζαν πουθενά και τα είχατε αφήσει στο περιθώριο. Κάθε φορά που το παιχνίδι σάς δίνει ένα γρανάζι για να κάνετε τη δουλειά σας, σας δείχνει και το επόμενο (όπως στο Tetris, που βλέπετε το επόμενο κομμάτι).



ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Απλά γραφικά, λιτός ήχος, έξυπνο και πρωτότυπο gameplay

ΓΡΑΦΙΚΑ	78
ΗΧΟΣ	70
GAMEPLAY	88
ΑΝΤΟΧΗ	85

86%

Το score, που συγκεντρώνετε, εξαρτάται από το πλήθος των γραναζιών που χρειάστηκαν για να ενώσουν τα δύο αρχικά (όσο λιγότερα τόσο καλύτερα), από τα χρώματα των γραναζιών (τα καφέ γρανάζια που σπανίζουν δίνουν και το μεγαλύτερο bonus) και από τη θερμοκρασία της μηχανής (το χρόνο που χρειαστήκατε για να τελειώσετε την πίστα). Κάθε παιχνίδι σάς δίνει τρεις ζωές, πέντε σφαίρες, οκτώ βόμβες και τρεις σταγόνες λάδι. Καθώς οι πίστες μεγαλώνουν, αυξάνει το επίπεδο δυσκολίας και το πλήθος των Poffins. Ακόμα, υπάρχουν μεγαλύτερες πίστες, όπου πρέπει να συνδέσετε περισσότερα από δύο γρανάζια μεταξύ τους, κάνοντας τη δουλειά σας δυσκολότερη.

Το Gear Works είναι συνοπτικά ένα πρωτότυπο και έξυπνο παιχνίδι για μηχανικά μυαλά. Αρκούν δυο-τρία παιχνίδια, για να εθιστείτε και σεις στη "γραναζομανία". Τα γραφικά θα μπορούσαν να είναι λίγο καλύτερα, ενώ ο ήχος κυμαίνεται σε χαμηλά επίπεδα με φτωχά ηχητικά εφέ. Γενικώς, το Gear Works είναι σίγουρα ένα διαφορετικό παιχνίδι από τα άλλα, χωρίς φαντασμαγορικά γραφικά και ήχο, αλλά έξυπνο και εθιστικό gameplay.

Του Αντώνη Ροζάκη


BORN
TO BE WILD
ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΜΕ ΤΟ ΠΑΛΙΟ ΓΝΩΣΤΟ ΟΝΟΜΑ PAC-MAN
ΠΡΩΤΟ ΣΤΟ ΤΕΣΤ ΤΟΥ AMIGA POWER • 1ο
PAC-MAN
NEW DIGITAL VERSION WITH AUTO FIRE
FOR USE with the IBM® and compatibles AMSTRAD P.C.®
7 ΜΗΧΑΝΟΛΟΓΙΚΑ ΣΗΜΕΙΑ ΥΠΕΡΟΧΗΣ
Μικρό περιστρεφόμενο αμορτισέρ επαναφοράς
Σφαιρικό ρουλεμάν
Αυτολιπαινόμενος μπρούντζος στα σημεία ολίσθησης
Ατσάλι στα σημεία κρούσης & τριβής
Μεταλλικό σασί πάχους 1,5 mm για τη συναρμολόγηση και την καλή στερέωση των εξαρτημάτων
Βεντούζα από καουτσούκ
Quick AUTO
FOTO: ΣΤΕΛΙΟΣ ΓΑΚΗΣ, 6723938
ANEROUSSIS CONTROL
ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΑ COMPUTERS
ANEROUSSIS CONTROL L.T.D.
Σ. Σαράφη 21, 122 41 ΑΙΓΑΛΕΩ, Τηλ.: 59.00.107 - 59.06.006, Fax: 59.02.556, TLX: 226600 PACA GR